KIBER ZONA

Pirmasis Lietuvoje!!!

1997 rugpjūtis
Nr.8
Kaina 2,50Lt

MĖNESINIS LAIKRAŠTIS NE VIEN KOMPIUTERIŲ ŽAIDIMŲ MĖGĖJAMS

Šiame numeryje:























CARMAGEDDON

Tokių žaidimų lauki. Jie tampa įvaikiu. Juos keikia paskutiniais žodžiais. Asociacijos, kurias galima būtų pavadinti: „Nenaudėliai, pagaliau paskambinkite tėvams“, tokiems žaidimams kuria įvairiausių etikečių. Tokie žaidimai išrauna žmogų iš šiuolaikinio pasaulio ir atima jo sielą. Po CARMAGEDDON'o pavojinga sėsti už vairo. Žaidimas sukels sąmyšį, didesnį nei DOOM'as. Jis užims garbingą vietą tarp geriausių 1997 metų kūrinių ir visai tikėtina, kad jo populiarumas neišblės iki pat XXI amžiaus.



SCI („Sales Curve Interactive“) – tai kompanija iš itin gerbiamo miesto Londono (įsikūrusi kažkur Big Beno rajone), kurianti beprotišką galybę žaidimų. Pasitaiko ir visiško šlamšto. Būna tiesiog gerų žaidimų. Ir štai atsirado CARMAGEDDON – per pastaruosius porą metų tai pats įdomiausias dalykas su keturiais ratais. Žaidime pasibaisėtinai daug visiškai nemotyvuotos, lyg iš piršto laužtos prievartos.

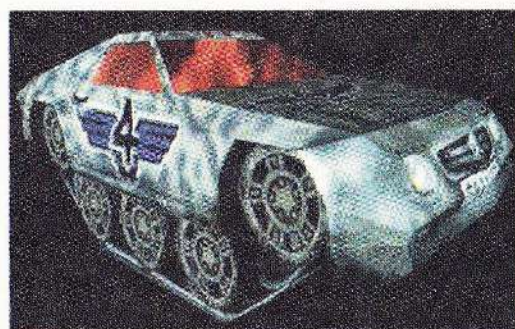
Ką gi, eikime prie smulkmenų.

Turinys: tai lyg ir lenktynės, lyg ir skerdynės. Jų yra įvairiausių – kaip ir pačių mašinų. Jums siūloma itin platus įvairiausių važiuojančių siaubų su forsuotais varikliais ir neleistina apsauga (nes teks ne tik lenkti, bet ir susitrenkti) pasirinkimas (nuo buldozerių iki gigantiškų limuzinų). Begalinė autorių fantazija į sąvoką ***„miesto lenktynės“*** įtraukė ir šokinėjimą nuo tramplinų bei lakstymą namų stogais. Todėl net lenktyninė žaidimo dalis yra visiškai nereali, kelia isteriją ir priimama kaip pasityčiojimas iš visų autosimuliatorių.

Matyt, nerimtas požiūris į simuliatorių žanrą SCI autoriams pakišo mintį sukurti visų žaidimų ant ratų parodiją. Ir ji tikrai užgoš originalus. Tai galima garantuoti.

Kodėl? Visų pirma, dėl puikios grafikos. Jei partrenkiate pėstįjį, jis negulės kojomis į priekį. Iš jo teliks raudoni pėdsakai ant asfalto.

Visi pastatai ir objektai – iki nepadorumo kokybiškas 3D. Tas pat pasakytina apie automobilius, be to, puiki detalizacija – smalsieji gali tyrinėti sankabą ir jos veikimo principą net ekstremaliose situacijose. Džiugina tekstūros. Be abejo, automobilių pomėgis kristi nuo stogų neleis šiam žaidimui patekti į geriausių metų simuliatorių sąrašą, užtat galimybė nužudyti priešininką nuolatos taranuojant auksinėmis raidėmis įrašys jį į geriausių arkadų sąrašą.



Nors ginklus turi tik policija, tačiau apstu kitų linksmybių, kurios suteiks žaidimui patrauklumo: buldozerių kaušai, pjūklai mašinų šonuose ir kt.

Automuštynės griežtai ribojamos laiko: lengvame lygyje papildomos minutės duodamos už ***checkpoint*** (tam tikri taškai trasoje, kuriuos būtina pravažiuoti), sunkesniuose lygiuose – už tuos pačius būtinus pravažiuoti taškus, taip pat už numuštus praeivius, sudaužytus konkurentus arba tiesiog už agresyvius susidūrimus, kūliavirsčius ir vairavimo artistiškumą... Prizinius taškus siūloma eikvoti geram reikalui – remontui (schemoje yra smulkus apgadinimų sąrašas), kurį galima atlikti tuojau pat, arba visišką atstatymą po nesėkmingo kritimo, kai mašina visiškai nebevažiuoja. Toks atnaujinimo lankstumas – kiekvieno žaidimo trūkumas, tačiau neatsakingoje arkadoje jis tikrai reikalingas.

Ar daug reikia? Vieni juokai: tik dinamikos ir adrenalino kraujyje. Kad mašiną užneštų posūkiuose, kad urgztų variklis, kad žviegtų stabdžiai ir priešininkas su trenksmu sprogtų. Viso to čia per akis: nori – atvažiuok pirmas, nori – vienintelis, labai nori – „išvalyk“ gatves nuo praeivių. Ir viena, ir kita, ir trečia pelnys pergalę. Praeivių – keli šimtai (tiksliau – 373), konkurentų – penki, ***checkpoint*** – maždaug tiek pat. Rinkitės, tik atsargiau.

Be standartinių misijų yra dar *pinball mode* ir penki (!!!) ***multiplayer*** režimai.

Nedaugiažodžiaudami paminėsime kelis svarbius faktus: žaidimas įdomus, tačiau autorių greičiausiai laukia problemos su ***„Greenpease“*** organizacija bei kitais žudynių priešininkais...

Mašinų skrydžiai, susidūrimai ir pačios lenktynės registruojamos ir vėliau jas galima su visomis smulkmenomis pamatyti.

Žaidimą garsino grupė „Fear Factory“.



KAIP UŽSIAUGINTI NORNĄ?

...Kiekvieną dieną po darbo aš skubu pas Jį. Jis visuomet džiaugiasi mane išvydęs. Aš pakutenu jam ausytę, o Jis linksmai juokiasi. Jis toks šaunus! Nors dar visai mažiukas, tačiau labai sumanus! Vakar Jis ištarė pirmąjį žodį, o šiandien nusivijo kamuolį, pargriuvo ir pravirko. Reikia atidžiau Jį prižiūrėti – vis dėlto dar vaikas. Kai paūgės, surasiu Jam draugą – tegul vaikštinėja sau po parką.

Tik štai bėda – nornai labai neilgai gyvena. Tik 15 valandų. Tai neteisinga. Jo gyvenimas toks trumputis, o pasaulis toks didžiulis, ir man tiek daug reikia Jam papasakoti!

Kiekvieną dieną po darbo aš skubu namo. Įsijungiu kompiuterį, ir Jo pasaulis atgyja. Ne, aš neišprotėjau. Aš tik žaidžiu CTRATURES, ir mano kompiuteryje apsigyveno pati tikriausia gyva būtybė.

Petr Davidov (GAME.EXE)



Jums įdomu? Jūs norite sužinoti, kas yra CREATURES? Jei kalbėsime itin trumpai ir sausai, tai šio žaidimo tikslas yra gyvūnų, vadinamų nornais, išvedimas ir užauginimas. Tačiau kalbėti apie CREATURES tik kaip apie paprasčiausią žaidimą būtų neteisinga. Šiaip jau jo pagrindas yra A-LIFE (Artifical Life) matematinis modulis, kurį sukūrė visiškai ne žaidimui.

Visų pirma, išsiaiškinkime, kas gi yra A-LIFE. Jei kalbėsime moksline kalba, tai kompleksinės biologinės strūktūros modelis. Kitais žodžiais – technologija, kuri kompiuteryje atkuria ir apskaičiuoja gyvus organizmus, jų elgesį tam tikroje aplinkoje, santykius su ta aplinka ir kitais gyvais organizmais, priklausomai nuo daugelio faktorių.

Šį darbą prieš 20 metų pradėjo Stivas Grantas. Kam? Toks modelis reikalingas daugelyje mokslo sričių, susijusių su genetika ir naujų gyvūnų rūšių išvedimu. Nuo senų senovės reikiamiems rezultatams gauti būdavo atliekama begalė bandymų ir patiriama gausybė klaidų. Tam reikėdavo ilgų metų. Pasitelkus šią sistemą ir žinant pradinius duomenis, galima ganėtinai tiksliai akimirksniu prognozuoti rezultatą.

Tik įsivaizduokite: per kelias valandas galima numatyti būsimo prieauglio visas ypatybes, išaiškinti patologijas, iškart atlikti visus reikalingus eksperimentus... Modelis išėjo toks sudėtingas, kad tik 1992 metais skaičiavimo technikos išsivystymo lygis leido įgyvendinti jį kaip programą.

Kaip tik tuomet Styvas Grantas ir firma „Millenium Interactive" pradėjo įgyvendinti savo projektą. Ilgi kruopštaus darbo metai nenuėjo veltui, ir 1994-aisiais Styvas jau pademonstravo pasauliui savo modelį, kuris galėjo imituoti ir apskaičiuoti gyvų organizmų elgesį. Visų darbų tikslas buvo pasiektas, tačiau „Millenium Interactive" tuo neapsiribojo. Firma priėjo prie logiškos išvados: o kodėl gi šio modelio nepanaudoti dar kur nors? Sakysime, sukurti visapusišką gyvybinę aplinką, kuri suteiktų galimybę sukurti „gyvus kompiuterinius organizmus"...

Taip gimė Cyber Life filosofija, kibererdvės aplinka, kur gyvi padarėliai gali ne tik gimti, gyventi ir mirti, bet ir vystytis, daugintis, išsiugdyti naujų savybių.

CYBER LIFE filosofija

Pastaruoju metu vadinamoji virtualinė realybė jau nebesibeldžia į kiekvienas duris, o atvirkščiai, – mes mėginame rasti duris, pro kurias gėlėtume iš tos realybės išeiti į normalų gyvenimą. Ir tai padaryti ne visuomet labai paprasta... Praplėtus Interneto tinklą, milijonai žmonių gavo galimybę, būdami toli vieni nuo kitų, burtis ir bendrauti. Ypač geras to pavyzdys yra Interneto MUD'ai, kurie gali pakeisti (ir daugeliui pakeičia!) realųjį gyvenimą. Paklauskite tų, kurie nebeįsivaizduoja savo gyvenimo be tinklo, ir bemaž kas penktas atsakys, kad RPG arba MUD'us jie žaidžia ne dėl rezultato – sėkmingai užbaigto žaidimo, – o dėl to, kad jiems patinka būtent gyventi šioje – kitoje – realybėje, kurią palieka tik kai užsimano valgyti ar miegoti.

Na, ekime toliau. Jei jau daugelis žmonių praktiškai tegyvena kompiuterių pasaulyje, tai kodėl gi ten negalėtų apsigyventi ir kiti gyvi padarai? Iš tiesų, kodėl gi ne?! Kas gi skiria kompiuterinį organizmą nuo gyvo? Prsiminkime kompiuterių virusus... Daugelis jų turi savo nepakartojamą sandarą (panašiai kaip DNR, tiesa?), gyvenimo ciklą, gebėjimą daugintis ir numirti... Kuo ne gyvas organizmas? Žinoma, jie negali mąstyti, bet juk ir augalai neturi tokio sugebėjimo... Mus supa begalės nemąstančių gyvų organizmų... Tai kodėl gi daugelis taip skeptiškai žiūri į kompiuterinę gyvybę?!

Galbūt kaip tik šios filosofijos įkvėpti, žmonės ir sukūrė CREATURES – pirmąjį žaidimą, kurio veiksmas vyksta CYBER LIFE pasaulyje. Beje, kompanija „Millenium Interactive" teigia, jog CREATURES – tai tik kelio pradžia. Jau artimiausioje ateityje planuojama išleisti visą seriją kitų žaidimų, kurių veiksmas vyks CYBER LIFE, ir kurie bus kur kas įvairesni už CREATURES...

Na, ir pagaliau – kas gi tie sutvėrimai?

Norno gimimas

Buvo toks žaidimas EL-FISH. Ten, ko gero, pirmą kartą buvo įgyvendinta idėja apie kryptingą gyvų organizmų (žuvyčių) išvedimą. Tiesa, ten buvo reikšminga tik žuvyčių spalva ir nieko daugiau.

Čia viskas kitaip! Čia atsižvelgiama į visus faktorius, reikšmingi visi gyvūnų, kurie gali vystytis ir tapti ne tik gražūs, bet ir protingi, parametrai...

Kaip jau galėjote suprasti iš pavadinimo, šie gyvūnai vadinasi nornai, o pasaulis, kuriame jie gyvena – Albija. Čia apstu įvairiausių žaislų, lysvių su morkomis, medaus avilių, laukų, kuriuose auga naudingos ir žalingos daržovės ir kitokie įdomūs augalai ir dar daug ko kito, be to, be nornų, yra ir kitų gyvūnų. Tačiau apie tai kiek vėliau. Kol kas pakalbėkime apie pačius nornus.

Žaidimo pradžioje Jūs turite tam tikra kiekį kiaušinių, iš kurių inkubatoriuje galima išritinti pirmuosius nornus. 6 kiaušiniai – 3 berniukai ir 3 mergytės. Iš pradžių ne taip svarbu, ką pasirinksite, tačiau vėliau tai įgis didelės reikšmės.

Taigi nornas išsirito. Simpatiškas, ar ne? Mažylis labai panašus į žmogaus kūdikį: jam viskas įdomu. Jis labai atidžiai stebi Jūsų ranką (sukinėja galvą) ir eina paskui Jus. Taip, taip, eina, o ne šliaužia keturiomis kaip visi normalūs kūdikiai. Dabar pats laikas užregistruoti jo gimimą! Būtent užregistruoti. Beje, visai neblogai būtų ir nufotografuoti naujagimį norną. Tam skirtas specialus fotoaparatas, yra ir nuotraukų albumas Jums patikusioms nuotraukoms susidėti. Bus ką vėliau prisiminti!..

Norno mokymas

Grįžkime prie mažylio. Kaip tik dabar geriausia pradėti mokyti jį kalbėti. Žinoma, nornas gimsta nemokėdamas nė vieno žodžio, ir nieko kito, išskyrus „ba-ba-ba" arba k nors panašaus, iš jo neišgirsitei. Į pagalbą galima pasitelkti kompiuterį, kuris parodys mažyliui mažutį animacinį filmuką, pasibaigsiantį kokiu nors žodžiu. Pavyzdžiui, žmogus su žiūronu tapatinamas su žodžiu „look" (žiūrėti). Taip Jūs rasite pagrindinius žodžius, kuriuos visų pirma turi išmokti protingasis nornas: „paimti", „padėti", „bėgti", „stovėti", „stumti", „paspausti", „mesti", „prieiti" ir t. t. Jei norite, kad mažylis įsimintų kiekvieną žodį, jį reikia pakartoti kelis kartus. Kuo ilgiau kartosite vieną žodį, tuo geriau nornas jį įsidėmės.

Kai nornas išmoksta pirmuosius žodžius, ateina laikas susipažinti su aplinka. Yra kelios objektų kategorijos, – sakysime, „maistas" ir „žaislai". Kad nornas nepainiotų daugybės jam nepažįstamų žodžių, geriau visus vienos kategorijos daiktus *vadinti tuo* pačiu vardu, pavyzdžiui, kamuolį, vilkiuką ir radiją drąsiai galima vadinti žaislais. Vėliau, kai Jūsų draugužis paūgės, galėsite išmokyti jį konkrečių pavadinimų. Norint išmokyti norną kokio nors naujo žodžio, visų pirma reikia sukoncentruoti jo dėmesį į reikiamą daiktą (jis gali pats juo susidomėti arba galite jo paprašyti pasižiūrėti į tą daiktą), Tada tol kartojate pavadinimą, kol nornas pradeda taisyklingai jį tarti. Beje, yra viena taisyklė: mokydami vieną norną žiūrėkite, kad šalia nebūtų kitų, – tuomet mažylis nesiblaškys...

Bendravimas su nornu

Kai nornas jau mokės ganėtinai daug žodžių ir posakių, pagaliau galėsite su juo bendrauti. Pavyzdžiui, paprašyti suvalgyti morką, prieiti arčiau arba išsikviesti liftą ir nuvažiuoti juo aukštyn ar žemyn. Tačiau nornas gli ir nepaklusti – pradėti ožiuotis, ypač jei tuo metu jis kuo nors susidomėjęs. Ir Jūs... galite jį nubausti! Užteks vieno pliaukštelėjimo, ir būkite tikri – jis tikrai padarys, ko prašote. Bet kai nornas padaro viską, ko prašėte, būtina jį pagirti (paglostyti galvytę) – ir kitą kartą Jūsų prašymus jis pildys dar uoliau.

Taip po truputį nornas suvoks, ką galima, o ko – ne. Beje, nebauskite savo augintinio pernelyg dažnai – tai gali neigiamai paveikti Norno psichiką. Negalima pamiršti, kad galbūt kai kurių dalykų jis tiesiog nesupranta. Ir dar – už prasižengimus reikia bausti tuojau pat, kitaip prasikaltėlis nesupras už ką jį baudžia. Pavyzdžiui, jei nuolatos jį bausite už tai, kad jis valgo, vargšelis gali paprasčiausiai nustoti valgyti ir mirti badu!

Norno gyvenimas

Kiekvienas Nornas gyvena tik keliolika valandų ir per tą laiką praeina visus amžiaus tarpsnius. Gimus nornui, po 20 minučių jį jau galima vadinti vaiku, po 50 minučių – jau paaugliu. Praėjus 80 minučių, norną galima laikyti suaugusiu gyvūnu, o po 10 valandų nornas padeda senti, ir maždaug po dar dviejų valandų jis miršta. Taip praeina visas jo būties ciklas.

Kiekvieną amžiaus tarpsnį charakterizuoja savi ypatumai.

Mažylis nornas dar visai silpnas, labai lėtai šliaužioja ir atidžiai stebi jį supančią aplinką. Jam viskas nuostabu. Jis viską nori išmėginti savo kailiu arba paragauti. Šio amžiaus nornai labiausiai mėgsta žaisti su žaislais (kamuoliais arba vilkiukais). Na, o jei tai vaikas, – vadinasi, nenuleisk nuo jo akių! Žiūrėk, kad nesuvalgytų, ko nereikia, arba nepapultų grendlams į nagus. Augdami Nornai šiek tiek keičiasi, tampa judresni ir padūkę. Šioje stadijoje iš jų galima tikėtis visokių nemalonumų. Vietoj to, kad valgytų morkas ar sūrį, jie gali pamėgti tik medų, o nuo to gali sutrikti jų medžiagų apykaita. Kad jas kur, tas ligas...

Štai Jūsų nornai jau paaugliai. Dabar jie pradeda dairytis į kitos lyties atstovus. Šiuo metu nuolat gali išgirsti besibučiuojant ir skaldant antausius. Ypač linksma stebėti, kaip jaunuoliai vaikosi paneles, o tos cypdamos sprunka (ir tai ne žaidimai: paprasčiausiai nornai vaikinai kur kas greičiau subręsta už merginas, todėl pastarosios ir nesupranta, ko gi iš jų nori).

Suaugę nornai, kaip ir visi normalūs tėvai, rūpinasi savo vaikais, moko juos kalbėti, žaisti, rodo jiems gražiausias Albijos vietas.

Sulaukę senatvės nornai tampa ne tokie judrūs ir kur kas mažiau domisi kitos lyties atstovais.

Albijos augalai

Įprastas nornų maistas – morkos, sūris, medus, citrinos. Bet Albijoje auga daugybė kitų valgomųjų augalų, o yra ir tokių, kurie gali labai pakenkti. Vieni iš jų – nuodingieji grybai. Todėl Jūs turite rūpintis, kad nuo mažų dienų Nornas skirtų naudingus ir kenksmingus augalus. O tai nėra labai paprasta.

Daugumas vaisių ir gėlių vienose situacijose gali padėti, o kitose – pakenkti. Beje, viename Albijos užkampyje stovi aparatėlis... gaminti alkoholiui. Apie jį sužinoję paaugliai nornai dažnokai pradeda ten lankytis, ir... žodžiu, žmogiškos ydos ir nornams nesvetimos. Pasitaiko ir alkoholizmo atvejų. O kas gi kaltas? Žinoma, neatidus žaidėjas.

Kai kurių augalų vartojimas gali sukelti ligas. Ir jei bėda vis dėlto atsitiko, pasirūpinkite ypatinga slauga: svarbiausia geležinė dieta ir vaistiniai augalai.

Nornų sandara

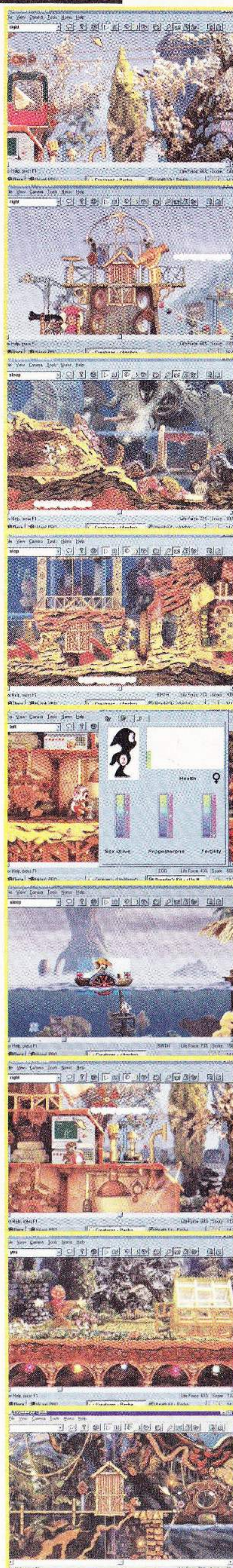
Nornas – tokia pat sudėtinga būtybė kaip ir žmogus. Jo smegenys padalytos į sritis, kurios reguliuoja konkrečias *funkcijas (jutimus, analizę,* dėmesį ir t. t.). Ypatingi tyrimai leidžia stebėti, kaip vystosi Jūsų globotinio vienos ar kitos smegenų sritys. Kaip ir kiekvienas gyvas padaras, nornas ne tik mąsto, bet ir jaučia. Mes galime tiesiogiai kontroliuoti pagrindinius norno pojūčius – skausmą, badą, nuovargį ir nuobodulį. Juos būtina nuolatos stebėti ir jei, pavyzdžiui, nornas užsimanė valgyti, – tuoj pat atneškite jam maisto. Jei jam liūdna – duokite kokį nors žaislą. Suaugusių nornų nuobodulys dažniausiai paaiškinamas vienatve. Jei jis ilgai jaučiasi esąs prislėgtas, tai taip pat neigiamai veikia psichiką. Todėl psistenkite, kad nornai turėtų su kuo bendrauti.

Moksliniai tyrimai

Jei turite tikslą užauginti nornus su tam tikrais sugebėjimais, galite tyrinėti savo globotinius. Pagal specialius grafikus galima stebėti, kaip nornai reaguoja į vienus ar kitus preparatus, kaip kinta jų būsena suvalgius tam tikrų vaisių arba augalų. Kai kurių efektų derinimas gali sukelti Jums reikalingą mutaciją, dėl kurios keičiasi DNR struktūra. O ji, kaip žinote, yra paveldima. Beje, netikėtų, o kartais net malonių rezultatų galite laukti sukryžminę skirtingų kartų nornus.

(nukelta į 6 puslapį)





SONY PLAYSTATION – TAI NE ŽAIDIMAS, TAI...



...realybė. „Sony" kompanijos pristatinėti tikrai nereikia (tikimės!). Iki 1994-ųjų pabaigos ji beveik nebuvo žinoma kompiuterių pramonėje, gal tik išskyrus „Sony" monitorius. Tai kas gi atsitiko, kad šiuo metu „Sony" garsėja ne tik kaip geros buitinės technikos gamintoja, bet ir kaip videožaidimų pramonės lyderė, kurios produkcija sudaro net 40% visos videožaidimų rinkos (kai tuo tarpu SEGA SATURN – 30%, o NINTENDO 64 – tik 20%)? Atsakymas labai paprastas, tačiau neskubėkime – viskam savo laikas. O dabar truputį istorijos (kas nesidomi istorija, gali neskaityti – mes nieko prieš!).

Tais senais gerais laikais, kai daugumas žavėjosi 3DO žaidimais, o Lietuvoje didžiausia prabanga buvo laikomas „Mega Drive", „Sony" irgi nesnaudė. Buvo įsteigta „SCEA" (SONY COMPUTERS ENTERTAIMENT of AMERICA), kuriai buvo pavesta sukurti videožaidimų kompiuterį, kuris galėtų konkuruoti su tuometiniais lyderiais – „SEGA", „3DO" ir „NINTENDO".

Ilgai laukti neteko. 1994-ųjų pabaigoje Japonijoje vykusioje parodoje buvo pristatytas bei tuoj pat po to pradėtas masiškai pardavinėti naujasis SCEA kūrinys – videožaidimų kompiuteris.

Per ganėtinai trumpą laiką „Sony" susilaukė neįtikėtinos sėkmės videožaidimų pramonėje. Didesnė dalis firmų, kuriančių videožaidimus, pasirašė su SCEA ilgamečius kontraktus, ir netrukus buvo sukurta daugybė žaidimų.

Matyt, supratote, kad kalbame apie PLAYSTATION, – būtent šis kompiuteris įtvirtino „Sony" videožaidimų rinkoje bei sukėlė šio verslo senbuviams tikrai nemenko rūpestėlio. PS, kaip ir dauguma 32-bitų kompiuterių, (o jų nėra labai daug) kartu yra ir AUDIO CD, VIDEO CD ir FOTO CD grotuvas. Na, tai jau seniai nebe naujiena.

Plačiau reikėtų papasakoti apie šio kompiuterio aksesuarus. Vienas iš tokių yra „džoistikas". Tačiau ne bet koks – tai neseniai sukurtas programuojamasis „džoistikas", skirtas PS ir atliekantis net apie 50 funkcijų. Jis reikalingesnis muštynių žaidimams – kiekvieną kartą nebespaudinėsite iškart kelių mygtukų. Kad jūsų valdomas herojus atliktų tam tikrą smūgių ar kitų judesių kombinaciją, tereikės ją užprogramuoti ir reikiamu momentu paspausti vieną atitinkamą mygtuką. Visa kitą palikite „džoistikui". Argi ne šaunu!

Kitas ganėtinai įdomus dalykėlis yra „LINK CABLE" (Link-kabelis). Js skirtas sujungti du PS, kad du žaidėjai su skirtingais televizoriais galėtų žaisti tą patį žaidimą. Paaiškinsim smulkiau.

Pavyzdžiui, Tu su draugu turite po PS. Nueini pas draugą (arba jis pas Tave) su savo „LINKE CABLE". Tada kabeliu sujungiate abu PS. Kiekvieną PS prijungiate prie atskiro televizoriaus, įdedate CD su tuo pačiu žaidimu (pavyzdžiui, DOOM). Dabar klaidžiodamas labirintais gali susitikti draugą, su juo pakariauti ar mėginti pereiti žaidimą kartu. Galima paaiškinti dar paprasčiau: žaidžiant kokį nors žaidimą, pavyzdžiui, DOOM, egzistuoja tam tikra erdvė, kurioje esi Tu ir keli Tavo priešai. Sujungus du kompiuterius „LINK CABLE", niekas nesikeičia, tik į tą pačią erdvę patenka dar vienas asmuo, – sakysime, Tavo draugas. Galite judėti, kur norite, net šaudyti į vienas kitą ir t. t. Su „LINK CABLE" atsiveria naujų galimybių, o tai tikrai puiku.

Toliau reikėtų pakalbėti apie dalyką, būtiną žaidžiant ilgus žaidimus, kurių iš karto neįmanoma įveikti (nebent nesustodami žaistumėte dieną naktį), – tai atminties kortelė („Memory card"). Ji įstatoma virš „džoistiko" lizdo. Ilgą laiką buvo gaminamos mažos talpos (15 blokų) atminties kortelės. Tačiau „bėdai prispyrus" buvo išleistos ir talpesnės (120 bei 360 blokų) „Memory card plus".

Be to, yra specialiai PS sukurta pelė bei vairas, skirtas važiavimo žaidimams.

Tačiau PS nėra toks „gražutis", kaip atrodo. Vienas iš jo minusų yra (buvo!) tai, kad SCEA nepagalvojo ir išleido kelių sistemų PS kompiuterius, kuriems žaidimai leidžiami atskirai – vienai sistemai skirtų žaidimų negalima žaisti kitos sistemos kompiuteriu.

Tačiau ir čia mūsų išradingieji mechanikai rado išeitį – dabar mums į rankas pakliūva perdirbti PS su įmontuotomis mikroschemomis, leidžiančiomis žaisti ir vienos, ir kitos sistemos žaidimus tuo pačiu kompiuteriu („Taip gyventi patogiau!"). Kompiuteriai dažniausiai perdirbinėjami Maskvoje ir iš ten vežami į Lietuvą ir kitur.

Beje, tokios gudrybės kaip ir piratiniai CD nedažnai sutinkamos Vakaruose (vargšeliai!).

PS išsidėstymą galima pavaizduoti tokia scema:

Be to, jau galima įsigyti (nors Lietuvoje tikriausiai dar nėra) juodąjį PLAYSTATION – tai „VAROUZE". Apie jį sužinosite šiek tiek vėliau (po mėnesio).

O pabaigai nebloga naujiena norintiems pirkti PS. Siekdama išlikti kompiuterių žaidimų rinkos lydere, SCEA nutarė oficialiai sumažinti PS kainas. O taip, jau ir PS svilina NINTENDO 64 padus.

Sklinda gandai apie naująjį SCEA produktą, kuris turėtų pakeisti PS. Manoma, kad tai bus 64 bitų kompiuteris PSII. Tačiau dabar jį išleisti dar ankstoka (bent taip teigia „Sony" prezidentas), PSII dienos šviesą turėtų išvysti maždaug 1999-aisiais. Tada apie jį ir pakalbėsime.

TECHNINIAI DUOMENYS:

Pagrindinis procesorius: R3000A, 33 MHz;

Taip pat yra du pagalbiniai procesoriai bei įrenginys, skirtas dirbti su 3D poligonine grafika.

Grafika: 3D (three dimensions), 17,2 mln. spalvų.

Garsas: 24 kanalų stereo.

VIDEO ŽAIDIMŲ NAUJIENOS

BETTER RED THAN DEAD

TEMA: šaudymas.
GAMINTOJAS: PS ir SEGA SAT.
AMŽIUS: 13+.

Kaip tik su tokiu užrašu („BETTER RED THAN DEAD" išvertus į lietuvių kalbą reikštų „geriau raudonas nei miręs") „SOVIET STRIKE" reklaminiai plakatai buvo iškabinti daugelyje pasaulio kompiuterių žaidimų parduotuvių bei žaidimų salonų. Tai dar vienas „STRIKE" serijos žaidimas, kurį sukūrė kompanija, kurios šiaip jau pristatinėti nereikia, tačiau tiems, kas pastarąjį dešimtmetį „miegojo", dar priminsiu – tai „Electronic Arts (EA)".

Galima daug pasakoti apie šio žaidimo kūrėjus bei patį žaidimą, tačiau daug kam tai bus neįdomu. Pagaliau, jei labai norėsite, parašykite.

Vis dėlto paminėsiu, kad gamtovaizdžiai SS buvo tikrai nufotografuoti, o po to perkelti į žaidimą. Dėl to kalnai, upės, lygumos žaidime atrodo taip tikroviškai. Karo technika taip pat turi savo atitikmenis tikrovėje. SS gausu filmuotos medžiagos, kai kurią gaunant talkino „CNN" TV-kanalas.

Dabar šiek tiek apie patį žaidimą. Veiksmas, kaip jau galima spręsti iš pavadinimo, vyksta buvusioje SSSR pilietinio karo metu. Taigi Jums teks būti tuo didvyriu, kuris išvaduos Rusiją nuo nusikalstamų grupuočių bei atkurs (arba ne) joje demokratiją. Kaip jau įprasta „STRIKE", vaizdas yra pusiau iš viršaus, pusiau iš šono. Duomenys apie ginklus, gyvybes, kuro kiekį ir kt. parodyti ekrano šonuose.

Žaidimą sudaro penki dideli lygiai, kuriuose ir vyks karo veiksmai. Vykdant misijas, galima gauti įvairios informacijos (nuspaudus START ar SELECT) apie priešo karo techniką, jos išsidėstymą, kuro, ginklų padėtį žemėlapyje ir kitus dalykus. Tarp kitko, labai aiškus sraigtasparnio valdymas – bus lengva atlikti staigius manevrus, kurių prireiks, jei norėsite likti gyvas. O kad tas noras ir toliau neišblėstų, žaidžiant šį sunkų žaidimą, yra tokios negražios priemonės – kodai. Vienas iš kodų, padedantis likti gyvam, yra: ELVISLIVES (įvedamas „pasword" meniu). Kitus kodus galite rasti praeitame KIBERZONOS numeryje. Jie padės įvykdyti visas Jums paruoštas misijas. Beje, jei esate „užkietėjęs straikeris", kodų gal išvis neprireiks. Tačiau perspėju, kad žaidimas išties sunkus.



PROJECT OVERKILL

TEMA: šaudymas.
SUKŪRĖ: KONAMI.
IŠLEIDO: KONAMI.
KOMPIUTERIAI: PS ir SEGA SATURN.
AMŽIUS: 17+.

Kraujas... Jo PO kūrėjai tikrai nepagailėjo. Žaidimas ganėtinai žiaurus, tačiau geras. Yra daugiau kaip 50 misijų, bet norint praeiti visą žaidimą, visai nebūtina jų visų įvykdyti. Iš pat pradžių tai gali atrodyti labai sudėtinga, nes yra 3 pasauliai (planetos). Kiekvienoje planetoje yra tikų objektų, viename ar keliuose iš jų yra bosų, kuriuos reikia sunaikinti. Jei sunaikini bosą, pereini į kitą pasaulį. Tačiau štai menkas keblumėlis: žinok, kad geras, kur tas bosas yra!

Galite rinktis vieną iš keturių herojų, kurie skiriasi ginklais, išvaizda, jėga, judesiais ir t. t. Jei žūsta tas, kurį pasirinkote, – toliau teks apseiti be jo, žūsta dar vienas – galite rinktis iš likusių dviejų, ir t. t., kol žūsta visi.

Grafika neprasta, vaizdas rodomas pusiau iš viršaus, pusiau iš šono. Žmonių ir monstrų figūrėlės nupieštos ypač detaliai ir realistiškai. Jų judesiai taip pat ganėtinai tikroviški. Tačiau šio žaidimo minusas tas, kad, kai ekrane vienu metu pasirodo daug judančių padarų, viskas sulėtėja, vaizdas stoja, stringa.

Pagrindinė šio žaidimo grafikos naujovė yra ta, kad, kai herojus priartėja prie sienos, ji tampa beveik permatoma – leidžiama numatyti ir įvertinti galimą pavojų, įėjus į tą kambarį, lengviau surinkti prie sienos esančią amuniciją. Dar šiame žaidime aš pastebėjau tai, ko kituose žaidimuose nebūdavo: dauguma priešų ką nors veikia, dirba (pavyzdžiui, su kompiuteriu, budi ir t. t.), o ne stovi be darbo ir laukia, kol kas nors atsitiks. Dažniausiai Jūs užklumpate juos netikėtai, o kartais net pavyksta prasmukti nepastebėtam.

Tikroviški garso efektai suteikia žaidimui realumo, o muzika kelia nuotaiką. Garsas šiame žaidime tikrai puikus. Tiesa, valdymas iš pat pradžių gali pasirodyti ganėtinai sudėtingas, tačiau vėliau prie jo pripraste. Iš esmės žaidimas yra sunkokas, daug priešų ir labirintų, kuriuose lengva pasiklysti, o kelias atgal bus nužymėtas lavonais.

Pabaigai (na, gal ne pačiai pabaigai) pateiksiu kodą, kuris padės išlikti gyvam: pirma, žaidžiant Jums reikėtų paspausti „START", po to išsirinkti „REWIEV MISSION". Dabar paspauskite *kv* ir laikydami jį spauskite (iš eilės) *aps, X, trik.* Atleiskite *kv* ir paspauskite bei laikykite *aps*; toliau (laikydami *aps*) spauskite *kv, X, trik.* Jei viską padarėte teisingai, tai Jūsų gyvybė turėtų padidėti 200%. Šį kodą prireikus galėsite panaudoti bet kada. Tačiau ir su juo žaidimas netaps labai pa-paprastas, o norint praeiti PO be kodų, reikia būti šaudymo žaidimų meistru.

Na, linkiu sėkmės, kurios Jums tikrai prireiks, žaidžiant šį kruviną žaidimą!

(nukelta į 13 puslapį)

PHANTASMAGORIA: A PUZZLE OF FLESH



Įvyko! PHANTASMAGORIA 2 pasirodymas įvyko.

Šiaip jau pirmąją dalį čia primena tik reklaminis atvirukas apie naujo Eidrien romano pasirodymą, kurį pagrindinis herojus randa savo pašto dėžutėje (Na ką gi, vargšelė jau atsipeikėjo po savo nuotykių).

Na, o šis naujasis mūsų herojus į ją visai nepanašus!

Gyvenimą mylinti ir sumpatiška rašytoja, nekalta baisių aplinkybių auka (jei ir galima ją kuo nors apkaltinti, tai tik per dideliu smalsumu) užleido vietą isteriškam „techniniam rašytojui“, kuris mūsų akivaizdoje eina iš proto ir kiekvieną dieną veidrodyje mato vietoj savo ir šiaip ne labai malonios fizionomijos ką nors nauja ir, žinoma, labai šleikštaus.

Jis žudo (arba mano, kad žudo) visus iš eilės, be to, daro įvairiausius keistus ir neapgalvotus dalykus. Ir, galų gale, jis apskritai, kaip paaiškėja yra mutantas ir sudarytas iš padvėsusių žiurkių.

Štai tokie pasikeitimai... Ir nesunku suprasti kodėl!

Apie pirmąją PHANTASMAGORIA kalbėjo, kad nėra ten polėkio, įsigilinimo į žmogaus pasąmonę ir klaidžiojimo po tamsiausius smegenų kampelius.

Tačiau visos šios pretenzijos nieko nevertos: jei pažiūrėsime į daiktus objektyviai, tai kokios gali būti gilumos, kai tavo pačios vyras vaikosi tave su peiliu po visą vienkiemį. Savaime suprantama, kad tuo metu smegenys tik ir ieško išėjimo iš pakankamai realių namo-spąstų tamsių kampelių. Tuo metu joms visai nerūpi prislėgti atsiminimai ir apskritai, kodėl žmonės būtinai turi kalti vieną po kito „tylųjį avinėlį“, jei jie paprasčiausiai nori sukurti grakštų daikčiuką, kurį labai įdomu žaisti ir po to dar ir dar sugrįžti prie to žaidimo ir kuris visiems patiktų. Beje, jiems tai pasisekė!



Tačiau kai kam ir siaubas čia tik 19-ojo amžiaus lygio! Na ir kas?! Veiksmas vyksta sename name, todėl ir siaubai čia atitinkami.

Ir kas gi toliau. Protingi kritikai ar..., o gudrioji Sierra ir Keno Viljamso komanda atsižvelgė į visas pretenzijas ir greitai pagamino PHANTASMAGORIA 2 (A PUZZLE OF FLESH), kur išskyrus pasąmonės gilumą, pačių idijotiškiausių kūdikiškų traumų ir pakankamai nedviprasmiškų užgniaužtų žmogiškų troškimų nieko ir nėra.

Šviesą, ryškius peizažus ir grakščius dekadentinius PHANTASMAGORIA interjerus pakeitė blausūs pseudo mokslinių įstaigų ofisai, abejotini naktiniai klubai ir gleivėti „antgamtinio pasaulio“ požemiai (kurie kaip tik ir simbolizuoja pasąmonės gilumas paskutinėje irimo stadijoje), o vietoj pikto fokusininko atsirado žmogžudžiai baltais chalatais ir nežmoniški bandymai, dalyvaujant kitų planetų Protui (veikti daugiau tam Protui nėra ką, kaip tik sintetinti mums narkotikus!).

Čia sutiksime ir psichiatrą, ir meilužę-sadistę, ir net prijaukintą žiurkę. Tačiau aukščiau bambos nešoksi! Stiliaus griežtumas, sveikas požiūris į gyvenimą ir geras skonis kūrėjų taip pat nepavedė, nežiūrint visų nukrypimų į madingą susidomėjimą paranoikais, gleivėtomis substancijomis ir ganėtinai drąsiais seksualiniais epizodais.

Nors vietoj mielos ir subtilios Eidrien baltais sportbačiais dabar teks terliotis su įkyriu atletiško sudėjimo ir pasisukusiomis smegenimis akiniuočiu (tai bent – vaikystėje mama vargšelį mėgo kankinti elektros srove ir pjaustyti virtuviniu peiliu. To reikalauja žanras), o vietoje gražaus namo „modern“ stiliuje vaikštinėti po pusiau apgyventą dviejų kambarių butą ir bendrauti ne su antikvaru, o su psichoterapeutu, žaidimas liko tokiu pačiu tikslingu ir logišku. „Neišsprendžiamų“ užduočių čia nėra. Jei herojų nužudo, vadinasi, reikia paieškoti kitos išeities. Neverta kreipti dėmesio į begales vaikiškų traumų ir nuolatinių vizitų pas psichoterapeutą. Kai reikia rasti kompiuterio slaptažodį nebūtina mėginti prisiminti kiek sagų buvo ant mamos suknelės, arba kokios spalvos jos akys. Verčiau apsidairykite, pasirauskite popieriuose ir atidžiau klausykite ką sako aplinkiniai. Viskas čia labai protinga, viskas vietoje, labai



griežtai telpa į visus rėmus ir labai gailestinga pagrindiniam personažui... Interjerai ir figūros labai tiksliai išpieštos, spalvų gama labai maloni akiai, kartais ekrane net prasiskverbia ankstesnės dalies ryškus veidų apšvietimas, gražūs rūbai ir kiti „nukrypimai nuo normos“.

Visai išprotėjusio nuo žmogžudysčių, sekso, prievartos Kerčio vizitai pas psichoterapeutą, greičiau primena pokalbius su dvasiškiu. daktarė Charburg tokia dėmesinga, protinga ir ištikima pacientui, kad kartais galima net apsiverkti, o Kertis taip subtiliai ir objektyviai analizuoja savo paties sužalotą pasąmonę – lyg romaną rašytų, o ne pasakoja apie žvėrišką

bičiulio nužudymą, kuris įvyko vakar, arba apie tai, kad niekaip nesuvokia prie ko jį labiau traukia – prie mylimosios ar prie geriausio draugo. Jų dialogą be galo įdomu klausyti, nors turinio vystymuisi tai neturi jokios reikšmės.

O kokia puiki nesutramdomoji inspektorė Pauel! Nors ji ir dega begaliniu troškimu pasodinti mūsų Kertį už grotų, tačiau kaip klasiškai jai atrodo kartu. kai Pauel įsiveržia į Kerčio butą su kaltinimais, omūsų globotinis, visas išmargintas savo nepasotinamos draugužės bostangais ir kitokiomis „laukinės aistros“ žymėmis, trypčioja prieš ją lyg lokys su žiedu nosyje, o dar ir bjaurios haliucinacijos vargšeliui neduoda ramybės... Ir Pauel – mažytė, didžiaakė, visa kunkuliuojanti neapykanta – tikras aiškios sąmonės įsikūnijimas... ir greitos reakcijos – jei tik kas, tuojau griebiasi ginklo.

Kas be ko šį žaidimą žaisti malonu ir linksma... ir, visai nebaisu, kaip nesistengė kūrėjai išversti mūsų į kitą pusę.

Ko gero patiems kūrėjams buvo juokinga lipdyti visas šias krauju ašarojančias akis, sprogstančius pilvus... O žaidimo gale kompanija visai atsipalaidavo... Tikrai labai linksma žiūrėti kaip Kertį puola visi iš eilės, o jis bėga nuo jų patekdamas iš vienos pasibaisėtinos situacijos į kitą, iš košmaro į košmarą, negalėdamas ištrūkti iš šio slegiančio kliedesio. Ypač jaudina, kai vargšelį užpuola numirėliai priešaky su trevoru, geriausiu draugu, kuris dar prieš valandą mirė ant Kerčio rankų. O kai Jūsų padedamas Kertis pagaliau ištrūksta ir įlekia į liftą, vėlionis viršininkas mėgina kūju trenkti jam per galvą ir... nepataiko, tačiau nukrenta ir taip jau mirusio kolegos galva. Visa tai labai žavu – beveik kaip Maiklo Džeksono „Trileris“.

Suprantama, viskas ką jau čia paminėjome skamba kaip žaidimo trūkumai, o ne privalumai.

Tiesa, žanro grynumo čia nėra –



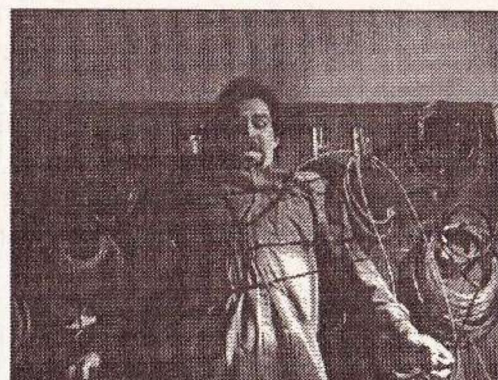
pernelyg racionalu klasikiniam siaubui, pernelyg minkšta „psichiatriniam“, renelyg rimta, kad galėtume pavadinti „pasišaipymu iš žanro“.

Ypač nekokia pabaiga: tarytum autoriai visiškai susipainiojo, todėl, kad nuo pat pradžios neturėjo ką pasakyti.

Tačiau kas gi tas žanro grynumas? Ypač kompiuteriniam žaidimui? Autoriai sukūrė savo stilių ir jo laikosi. Viskas čia stebėtinai kokybiška – puikus video, neblogas 3D, figūros labai gerai įsikomponuoja į interjerą, videointarpai nevargina... Be to ir valvymas labai patogus – žaisk ir džiaukis!

Todėl netikėkite, jei kas pasakys, kad žaidimas – visiška nesąmonė. gal jam paprasčiausiai žaidimas pasirodė pernelyg paprastas, nes jį galima pereiti per dvi dienas.

Jei pasakys, kad tai šedevras, pasaulio pabaiga, smegenys plyšta, plaukai šiaušiasi, žandai dega ir t. t... – taip pat netikėkite. Ko gero žmogus niekuomet



nežaidė nuotykinių galvosūkių žaidimų arba retai žiūri televizorių.

A PUZZLE OF FLESH – geras, stiprus nuotykinis galvosūkių žaidimas „vaikams iki 16“, ir nėra ko čia...!

Verčiau pažaiskite. Objektyvūs vertinimai – vienas dalykas, tačiau galime užtikrinti, kad žaisdami viską aplinkui pamiršite ir nė kiek nesigailėsite. Na, o kokios mintys kils vėliau? Negi tai svarbu?

Žaidimą paskolino UAB "Polimedija"



Kiber linksmybės

Giriasi čiukčis:
– Aš perėjau visus žaidimo lygius per 4 metus, o ten parašyta nuo 5 iki 6 metų.
****
Ateina senutė pas kompiuteristą ir sako:
– Nusipirkau kompiuterį, spaudžiu pedalą (pelę), o jis neveikia.
****
Pasimirė žymus programuotoas. Pateko prie rojaus vartų. Šv. Petras ir sako programuotojui:
– Tu daug gero nuveikei! Aš tau leidžiu pasirinkti pragarą arba rojų. Na, dabar žiūrėk, kaip žmonės gyvena rojuje.
Programuotojas mato: visi žmonės neturėdami ką veikti po sodą vaikšto.
– O dabar žiūrėk kaip žmonės gyvena pragare.
Programuotojas mato: žmonės kortomis lošia, tinginiauja, geria, rūko (žodžiu, linksminasi liaudis)...
– Na tai kur eisi? – klausia Petras.
– Žinoma, į pragarą, – sako programuotojas.
Ateina Petras po kelių savaičių į pragarą ir mato, kad vargšas programuotojas verda katile.
****
Vyras pakelia akis nuo KIBER ZONOS, kurią labai įdėmiai skaitė:
– Sakei man ką nors...?
– Taip, Džiuzepe, tačiau tai buvo vakar.

Darius Fazlyjevas
(Alytaus raj. Angininkų km.)

****
–Kartą Velnias ateina pas Dievą ir sako:
– Pasiimk tą kompiuteristą.
– Ką gi jis gero padarė?
– Nieko gero, tačiau, kol jam išaiškinau, kad pragaras nėra žaidimas DOOM, jis visus velniukus išsaudė.

Tadas Brandišauskas (Vilnius)

****
Po penkerių metų susitinka Jonas ir Monika.
– Monika, ar žinai, kad mano naujasis hobi – kompiuteriniai žaidimai?
– Nežinojau, o kaip tau sekasi?
– Puikiai, paskutinį žaidimą žaidžiau tris metus, kol pabaigiau. Tačiau tai labai geras rezultatas, nes ant disketės buvo parašyta 2-4 metai.

Dovilė Šilenskytė (Klaipėda)

****
Žiūri du programuotojai pro langą ir staiga - skrenda skraidanti lėkštė.
Vienas ir sako (balsas kupinas užuojautos):
– Matyt, ir vėl kažkam diskas nulėkė.

Evaldas Bogušis (Vilnius)

Konkursas Nr.1

Gavome be galo daug įvairiausių anekdotų kompiuterine tema. Tikrai labai sunku buvo išrinkti kokį nors vieną geriausią, tačiau vieną rytą gavome voką, kur radome iškirptą konkurso kuponą, o kitoje pusėje vos kelios eilutės. Kai jas perskaitėme, supratome... Štai jis! Juokėmės susiėmę už pilvų ir vienbalsiai nusprendėme, kad atėjo laikas įteikti prizą.

Sūnus grįžta namo ir sako mamai:
– Kompiuteriniai žaidimai pabrango!
– Tai dabar, sūneli, mažiau žaisi...
– Ne, mamyte! Tai jūs mažiau valgysite!

S. Vaškelis
(Artupiai, Vilkaviškio raj.)

Tačiau neliūdėkite, konkursas nesibaigė!!! Siųskite girdėtus ar sukurtus anekdotus ir gal už kelias parašytas eilutes dovanų gausite gerą žaidimą

Master of orion II
(MicroProse)

Statyti, tirti ar pulti? Rasti lygsvarą tarp šių dalykų sunku bet kuriame strateginiame žaidime, o Master of orion II, kuriame tenka atsižvelgti net į mažiausias smulkmenas tai tampa ypač sunku. Tikimės, kad mūsų patarimai palengvins Jums šią užduotį.

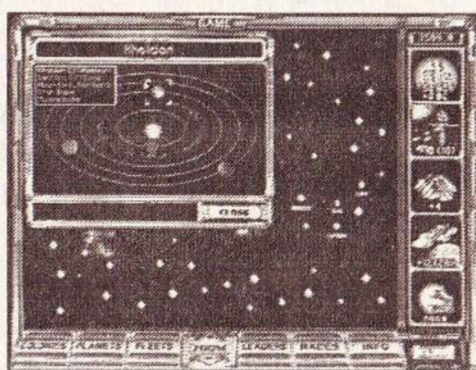
Užkariavimo žaidimuose naujos technologijos užima labai svarbią vietą, todėl jų pagrindas yra moksliniai tyrinėjimai. Jie leidžia išrasti vis galingesnius ginklus, stipresnius šarvus ir ypatingus prietaisus, kurie padeda nugalėti mažiau išsivysčiusį priešininką. Taigi pagrindinė problema, kurią tenka spręsti, tai – kiek resursų skirti tyrimams, o kiek planetų gynybai bei naujų žvaigzdžių sistemų ir industrijos vystymui. Kaip tik pačioje pradžioje padarytų sprendimų teisingumas gali nulemti viso žaidimo sėkmę.

Nuo ko pradėti?

Žaidimo pradžioje turite vieną planetą, du žvalgybinius laivus ir vieną laivą planetų kolonizacijai. Išsiųskite visus tris laivus artimiausių planetų žvalgybai. Kai tik rasite neblogą žvaigždžių sistemą, kolonizuokite geriausią planetą. Jei Jums teks rinktis iš žvaigždžių sistemos su viena labai gera planeta ir sistemos su keliomis neblogomis planetomis – rinkitės pastarąją.

Mokslinius tyrimus reikia pradėti nuo fermų *(Hydroponic Farming)*. Jau žaidimo pradžioje tai suteiks Jums galimybę atleisti žmones nuo žemės darbų ir išnaudoti juos pramonėje arba mokslo srityje.

Kitas dalykas, kuriuo turėtumėte pasirūpinti – chemija *(Denterium Fuel Cells)*. Šis išradimas suteiks



Jūsų žvalgybiniams laivams galimybę nuskristi toliau ir surasti geresnes žvaigždžių sistemas. Jeigu Jūsų žvaigždžių sistemoje yra daugiau gerų planetų, tuojau pat jose statykite kolonizacines bazes *(Colonizing Bases)*. Tai jums kainuos daug mažiau, nei kolonizacinių laivų statyba. Žaidimo pradžioje nesusižavėkite prastesnėmis planetomis. Iš jų nebus jokios naudos, kol neišrasite *Terrafarming* bei kitų technologijų, kurių pagalba galima bus šias planetas sutvarkyti.

Ką pasirinkti?

Jei nuo pat pradžių norite turėti šiokį tokį pranašumą, galite susikurti savo rasę. Kuriant naują rasę, Jums teks rinktis iš nemažo kiekio atributų. Kiekvienas atributas turi tam tikrą taškų kiekį. Kuo geresnis atributas, tuo daugiau jis kainuoja. Žinoma, galima rinktis ir blogesnį, pavyzdžiui šnipinėjimui - -10%. Tokiu būdu kitiems dalykams liks daugiau taškų.

Vienas galingiausių atributų – kūribiškumas. Jei Jūs jį turėsite,



galėsite padvigubinti tuos atributus, kuriuos gali tirti Jūsų mokslininkai. Dažniausiai, kai norite ką nors ištirti, Jūs renkatės iš nedidelio technologijų sąrašo ir baigę tyrimus gaunate tik jį, o kūrybiškumas suteiks galimybę gauti visą sąrašą iš karto.

Kiti atributai, kuriuos reikėtų turėti, tai technologiniai ir industriniai „bonusai" ir *Unification*. Kai ištirsite Galaktinę Sąjungą (Galactic Unification), Jūsų darbininkų pagaminamas maisto ir industrinės produkcijos kiekis padvigubės.

Gyventojų paskirstymas

Vienas svarbiausių dalykų yra tai, kad Jūsų darbininkai gamintų reikiamą produkciją. Maisto gamybai skirkite kuo mažiau žmonių – tik tiek, kiek būtina Jūsų populiacijai nebadauti.

Likusius žmones padalinkite tarp pramonės ir mokslinių tyrimų. Tai gali atrodyti labai paprasta, tačiau jei vienoje Jūsų planetų yra pastatyta Tyrimų Laboratorija *(Research Lab)*, bet nėra Automatizuoto Fabriko *(Automated Factory)* (beje, abu šie pastatai yra labai svarbūs) tai daugumą darbininkų reikės skirti moksliniams tyrimams, o ne pramonei.

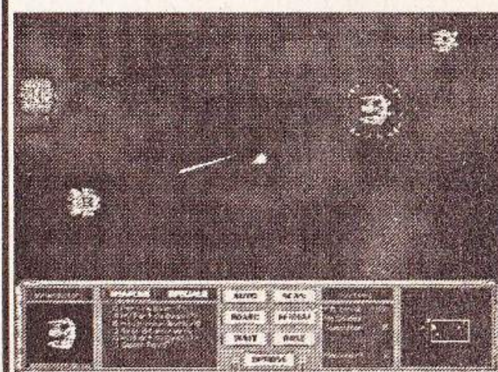
Jei Jūsų žvaigždžių sistemoje yra kelios apgyventos planetos ir vienoje jų gyventojų skaičius pasiekė maksimumą, dalį jų perkelkite į kitas planetas, o ypač į tas, kurios ką tik buvo apgyventos.

Produkcija

Mes jau minėjome keletą pastatų, kuriuos reikėtų pastatyti iš karto. Žinoma, Jūs labiausiai norėsite atlikinėti mokslinius tyrimus, tačiau nereikėtų pamiršti ir pramonės, ypač kai dar tik pradedate apgyvendinti planetą.

Apgyvendinant planetą vienas pirmųjų dalykų, kuriuo turėtumėte pasirūpinti, tai gynyba. Todėl, kai tik galėsite, pastatykite bazę *(Star Base)*. Nestatykite Biosferos *(Biospheres)*, kol planetos gyventojų skaičius nepasieks kritinės ribos. Biosferos padidina gyventojų kiekį, kurį gali išlaikyti planeta, tačiau jei jas statysite per anksti, kiekvieno ėjimo metu mokėsite už jų priežiūrą ir neturėsite iš to jokios naudos.

Kompiuteris įsigudrina užpulti Jūsų planetą prieš pat *Star Base* arba *Battlestations*. Norint apsisaugoti nuo tokių nenumatytų nemalonumų, visuomet ne pro šalį būtų turėti nemažą grynų pinigų rezervą. Jei priešininkas staiga sumanys pulti Jūsų neapgintą planetą, Jūs galėsite tuojau pat nupirkti reikalingą gynybinę struktūrą. Niekada nepamirškite: kai tik randate naują planetą kolonizavimui, pasirūpinkite jos gynyba. Vienas geriausių gynybos būdų – Kovinės Bazės *(Battlestation)*. Kariniai laivai taip pat tinka gynybai, bet jie brangiai kainuoja ir gana greitai pasensta.



Kai pradės trūkti pinigų, ištirkite *Spaceport* ir *Planetary Stock Exchange*. Dabar Jums viskam užteks pinigų.

Kosminis laivynas

Žinoma, pagrindinis Jūsų tikslas, užvaldyti planetas ir atliekant naujausius mokslinius tyrimus, sukurti didžiausią ir stipriausią karinį laivyną. Tai vienintelis būdas sunaikinti antariečius *(Antarans)* – su jais susitarti neįmanoma. Didelių ir galingų laivų gamybai labai svarbu ištirti šarvus *(Armor)* ir konstravimą *(Construction)*. Yra keli ypatingi įrenginiai, kurie turėtų būti kiekviename Jūsų laive – tai laivo talpą didinantys *(Battle Pods)* ir įrengimas, kuris automatiškai remontuoja laivą mūšio metu *(Automated Repair)*.

Jei kurie pagrindiniai puolamieji ginklai yra *Gyro Destabilizer*, *Gauss Cannon* ir *Mauler Device*. Jei visais šiais ginklais apginkluotume *Doom Star* laivą, tai jis be didelio vargo triuškins priešo laivus.

Jei pradėjote mūšį su daugiau nei vienu priešininko laivu, jokiu



būdu nespauskite **AUTO** mygtuko, kad kompiuteris vadovautų mūšiui. Kompiuteris turi negerą įprotį triuškinti priešo laivą, kol tas bus beveik sunaikintas, o tada palikti jį ir

(nukelta į 8 puslapį)

Naujienos

AIR WARRIOR 2 (PC)

„Interactive Magic" ir toliau kuria grafiniu požiūriu silpnus simuliatorius. Todėl, jei norite sėsti už I-ojo

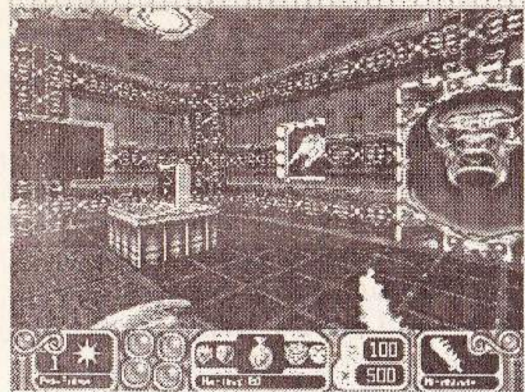


Pasaulinio Karo laikų lėktuvo vairo, Jūsų negąsdina begalė valdymo klavišų ir labai netikrovoška grafika, šis žaidimas jus tikrai pradžiugins.

350 misijų, 6 kampanijos, 35 lėktuvai, kuriais galite paskraidyti, be to kovos per INTERNET'ą galimybė... Užmokestis už tai – maksimalus klaviatūros išnaudojimas ir 90-ųjų metų pradžios grafika.

ALPHA STORM (PC)

Vėl kosmosas, vėl neaiškios analogijos su STAR CONTROL. Šį kartą kompanijos Psygnosis kūryba. Vėl kuklus prekeivis kuklių naikintuvų turi išgelbėti Galaktiką iš Tamsiųjų Jėgų valdžios.



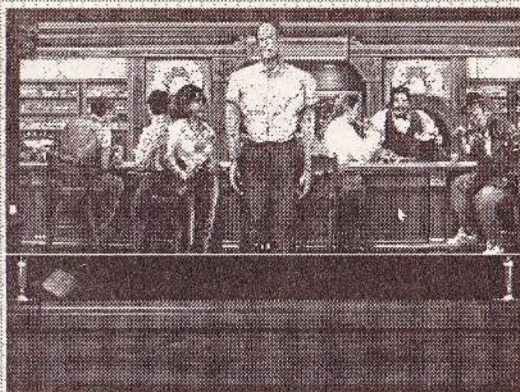
Šiaip jau čia viskas aišku.

Pats nekantriausias Jūsų, o tiksliau tie, kurie visų pirma pasižiūri paveikslėlius, o po to skaito visa kitą gali be galo nustebti, prie ko čia *3D-Action*?

Štai dėl to ir negalima buvo praeiti pro šį originalų žaidimą. Kodėl? Todėl, kad laivu judate taip, kaip jau pripratote judėti DOOM'o koridoriais. Beje, mūsų laivo interjeras kaip tik ir kelia tokias asociacijas, nors žaidimo „varikliųkas" greičiau artimas HERETIC. Na, o jei dar pridursime, kad žaidime yra galimybė abordažu paimti priešo laivą ir pasisavinti ten kad ir naują variklį ar jėgos lauko generatorių? Tačiau nedera pamiršti, kad priešai taip pat gali teleportuotis į Jūsų laivą...

CALLAHAN's CROSS-TIME SALOON (PC)

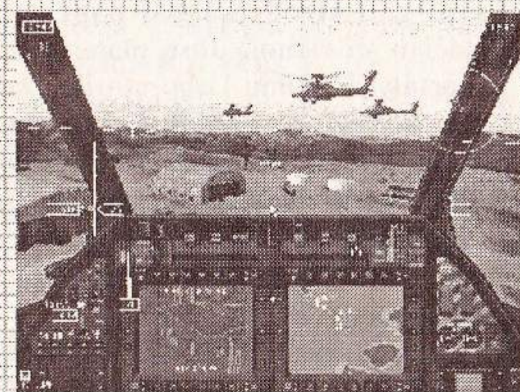
CALLAHAN's CROSS-TIME SALOON – tai baras Niujorke. Tačiau tai dar ir įvairiausių Pasaulių kryžkelė. Žaidimas sukurtas pagal 8 fantastines knygas, kurias parašė rašytojas fantastas Spaideris Robinsonas, laikraščio New York Times pavadintas „Roberto Hainlaino pasekėju".



Ko tik nesutiksime šiame bare – robotų gaujų, kiborgų, keliautojų laiku ir, žinoma, paprasčiausių žmonių. Kiekviena nauja istorija dažniausiai prasideda nuo to, kad į barą įeina naujas lankytojas ir papasakoja visiems savo problemą (kuri gali būti visai nesvarbi, o gali būti ypatingai svarbi). Po to visi kartu sprendžia šią problemą. Štai toks būtų ir knygų, ir žaidimo turinys.

COMANCHE 3 (PC)

Štai ir sulaukėme! Tai vienas labiausiai laukiamų žaidimų. Ir iškart pranešame, kad COMANCHE 3 neapgavo niekieno lūkesčių. Tokio aukšto lygio grafikos dar nebuvo nė viename simuliatoriuje. Kažkur toli matyti WING COMMANDER III - IV, o toliau... nė dvasios.



Grafika, garsas, misijų struktūra, *gameplay* – viskas reikalauja apibūdinimo „super". Be to, žaidimo per tinklą net 8 žmonėms iš vieno CD (!!!) galimybė!

Voxel Space 2 technologija išties, pasirodo, yra tas stebuklas, kurio laukė. O jei dar paminėsime puikų trimačių objektų išpildymą, turtingą animaciją... Ką jau kalbėti apie misijos vykdymo pamatymą po jos užbaigimo.

Šiaip jau komentarų čia nereikia.

iM1 A2 ABRAMS (PC)

Kaip nekeista, bet tokie simuliatoriai nesusilaukia didelės kūrėjų malonės. O gal NATO turi tik tokius silpnus tankus, su kuriais net gėda „išeiti į žmones"? Per visą šio žanro istoriją galima prisiminti tik kelis pavadinimus: klasikinį „senovinį" ABRAMS ir truputį „jaunesnį" ARMORED FIST.

„Interactive Magic" nusprendė užpildyti šią spragą ir išleido ganėtinai gerą tanko simuliatorių iM1 A2 ABRAMS. Jūs vadovaujate 4 tankams, arba būriui, kurį sudaro šarvuočiai ir net malūnsparniai. Pasirinkimas: net trys kampanijos (Persijos įlanka, Balkanai ir Ukraina).

Viską stebėti galima ir iš vairuo-



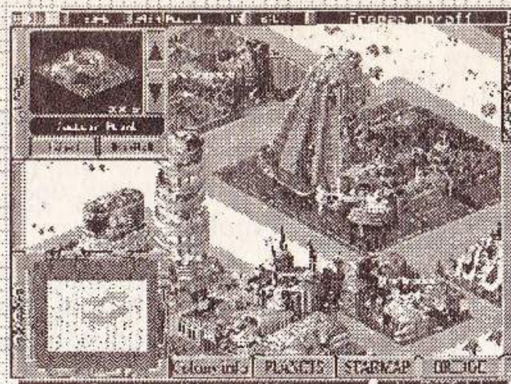
tojo-mechaniko taško ir net iš šalies. Be to, kaip dabar dažnai atsitinka, galimybė žaisti per tinklą.

Viskas lyg ir nieko, bet...

Kada gi I-Magic pasirūpins grafika? Po COMANCHE 3 į visą šį „puikumėlį" skaudu žiūrėti. Be to, tikrai sunku patikėti, kad T-80 galima susprogdinti vienu šūviu. Na, bet ko tik pasaulyje neatsitinka...

IMPERIUM GALAKTICA (PC)

Kokios gali būti kosminės strategijos, kai pasaulį išvydo MASTER OF ORION II? Iš tikrųjų kiek jau buvo ir kiek dar pažadėta jų išleisti: FRAGILE ALLEGIANCE, o INTO THE VOID jau išėjo; laukia savo valandos GALACTIC MIRAGE, STAR



NATIONS ir OUTPOST II.

O štai „GT Interactive" be didelio triukšmo išleido išties originalų žaidimą IMPERIUM GALACTICA, kažkuo panašų į REUNION: tos pačios statybos planetose, tie patys išraiškingi mūšiai kosmose.

Kas dėl pačios idėjos, tai ji greičiau artimesnė TIE FIGHTER nei ORION'ui. Jūs – Imperijos atstovas, palaikantis skirtoje Jums teritorijoje tvarką. Jūsų pareiga stebėti, kad piratai neskriaustų pirklių, miestai vystytųsi, kad plėstųsi Imperijos sienos ir t. t. Be to, siužetinė linija labai panaši į STAR CONTROL.

Šiaip jau siūlome atkreipti į šį žaidimą dėmesį.

TIME WARRIOR (PC)

Paskutiniu metu benuviliantį kompanija Silmarils išleido labai įspūdingą žaidimą, panašų į BATTLE ARENA: TOSHINDEN. Tai kietų vaikinų, apsiginklavusių ir sugebančių atlikti standartinius tokio tipo žaidimų smūgius, dvikovos.

Jei nekibtume prie smulkmenų, pavyzdžiui, kad šešėlis ne ten krenta, tai turėsime visai neblogą FIHGTING'ą. Na, o jei Jūs kartais tu-



rite 3D akseleratorių, tai patirsite malonumą nuo idealios judesių plastikos, tačiau ir paprasčiausiu PC viskas eina gerai.

BATTLE ISLE 4 (PC)

Pagaliau spėlionėms atėjo galas, nes „Blue Byte" paskelbė, kad vis dėlto bus išleista populiariosios BATTLE ISLE serijos ketvirtoji dalis. Šiame strateginiame žaidime, pavadintame INCUBATION, veiksmas vyksta *Scarya* planetoje, kurioje įsikūrė žemiečių kolonistų grupė. Įvyksta techninė klaida, žemės virusas išsiveržia už energetinio skydo, saugančio koloniją, ribų ir juo užsikrėtę vietiniai gyventojai keičiasi, kol pagaliau virsta agresyviomis pabaisomis. Žaidėjo užduotis – vadovaujant kosminių desantininkų būriui, pasistengti evakuoti koloniją. Žaidimo veiksmas padalintas ėjimais, jame daug animacinių scenų, o pasirodyti jis turi šių metų pabaigoje.

BLOOD 2 (PC)

Kompanija „Monolith" ruošiasi kurti žaidimą BLOOD 2. Jau patvirtintas biudžetas ir darbo tvarkaraštis šio žaidimo kūrimui. Antroji BLOOD dalis išnaudos ***Direct engine*** naują trimatį pagrindą, sukurtą „Monolith" Windows 95. Kaip tvirtina projekto lyderis Džeimsas Vilsonas (James Wilson), iš pirmosios žaidimo dalies į atntrąją atkeliaus keli ginklai, vienas monstras ir pagrindinis herojus Kalebas (Caleb).

KIBER ZONOS konkursų nugalėtojai

Konkursas Nr. 2

Nuostabus violetinis gražuolis iš tiesų buvo iš žaidimo **WAR WIND**.

Tačiau vėl atsirado tokių gudruolių, kurie, pasirodo jį matė žaidime **WARCRAF**.

Šio konkurso nugalėtojas yra ***Andrius Giedraitis iš Kauno***. Jo prizas – suvenyrinis **FUJI fotoaparatas**.

Konkursas Nr. 3

Labai daug kas atsakė teisingai, kad žaidimą **FIGHTING VIPERS** sukūrė kompanija **AM2**, tačiau likimas yra likimas ir laimėtojai, kurių laukia **Segos Saturn parodomieji CD**, yra trys:

1. Tomas Bačiūnas iš Panevėžio;
2. Paulius Nosokas iš Mažeikių;
3. Marius Alksnys iš Kauno;

Be to laimingąją anketą atsiuntė ***Almantas iš Jonavos***. Nors jis neparašė savo pavardės, tačiau vis tiek jo laukia prizas – ***CD su žaidimu***.

DUNGEON KEEPER

(BULLFROG)

Kompaniją „Bullfrog" pažįsta ir myli kiekvienas save gerbiantis žaidėjas, nes praktiškai kiekvienas šios firmos žaidimas – tai įvykis kompiuterinių žaidimų pasaulyje. Kas gi nežino tokių šedevrų, kaip POPULOUS, SYNDICATE, THEME PARK, MAGIC CARPET ir GENE WARS?! Ir štai pagaliau DUNGEON KEEPER, žaidimas, kurį kompanija „Bullfrog" žadėjo išleisti jau praeitų metų vasarą. Tačiau žaidimo kūrėjas, garsusis Piteris Moline (Peter Molyneux) norėjo bet kuria kaina užtikrinti savo kūrinio tobulumą. To kaina – tai dar vieneri metai darbo, kurių metu jau ir taip geras žaidimas buvo tobulinamas vėl ir vėl. Savaime suprantama, kad po tokio ilgo laiko mes tikimės išvysti kažką ypatingo ir, iš visko sprendžiant, „Bullfrog" mūsų lūkesčius pateisino.

Daugelyje žaidimų teigiamas kietas herojus įsiveržia į „blogųjų" tvirtovę, nužudo sargybinius, pagrobia turtus ir pagaliau pribaigia patį tvirtovės šeimininką. Žodžiu, šiame žaidime viskas kitaip. Žaidėjui siūloma pabūti neigiamu herojumi – pastatyti požeminį labirintą, apgyvendinti jame savo pavaldinių pulkus ir jų pagalba apsiginti nuo įvairiausių įkyruolių, kurie nuolat drumsčia požemių ramybę. Pradžioje žaidėjas turi tik nedidelį prieškambarį ir keletą tarnų kipšų. Jiems galima įsakyti kasti auksą, kuriuo bus už darbą atsilyginama samdiniams. Veliau reikės ištirti požemius lobynui bei vištidei (reikia ir kažką valgyti). Pagaliau į išraustą žaidėjo požemį galės rinktis ir daugiau pabaisų.

Visus metus „Bullfrog" tobulino žaidimo grafiką. Puikiai sukurti trimačiai urvai. Juose stulbinančiai atrodo įvairūs šviesos efektai: magiški dūmų kamuoliai, spalvingi liepsnų liežuviai. Tačiau didžiausią įspūdį kelia galimybė persikelti į bet kurio iš savo pavaldinių kūną ir viską aplinkui matyti jo akimis. Kiekvienas gyvis viską mato savaip – sakysime, drakonai aplinką mato lyg per rūką, o šunys – juodai-baltai. Kaip tik ši galimybė ir išskiria šį žaidimą iš kitų panašaus tipo žaidimų. Persikėlę į kurį nors iš gyvių galite vaikščioti ir žudyti priešus, tuo pačiu panaudoti to gyvio sugebėjimus.

Taip pat Bullfrog, kiek galėdami, ištobulino AI (dirbtinį intelektą).

Kiekvienas gyvis elgiasi savaip: kipšai darbininkai gali pradėti dykinėti, tačiau jei vieną jų nusiųsite į kankinimų kambarį, kiti tuojau pat griebiasi darbo. Taip pat būtina rūpintis savo pavaldinių maitinimųsi, nes jei pritrūks maisto, jie dradės užkandžiauti vieni kitais.

Programuotojai tiek išvystė dirbtinį intelektą, kad pastebėjo nenumatytą savo sukurtų sutvėrimų elgesį. Pavyzdžiui buvo pastebėta, kad pragaro šunys susidraugauja su burtininkais ir labai ištikimai paskui juos sekioja.

KIBER PAŠTAS

Sveika, redakcija,

Kaip tik skaitau naują laikraščio numerį. Pagaliau 16 puslapių, bet 2.50 Lt. Tai tikrai perdaug.

Nesutinku su jumis dėl to, kad WAR WIND yra geresnis nei WARCRAFT 2, gal geresnis nei WARCRAFT, bet tikrai ne geresnis už antrąją jo dalį. Dėl to, kad Diukas nesiruošia mūsų pradžiuginti, jūs klystate. Jis ruošiasi ir dar kaip mus pradžiuginti. Ar žinote, kad ID Software, 3D Realms ir GT Interactive pasirašė sutartį, pagal kurią pradedamas kurti Diuko tęsinys – DUKE NUKEM FOREVER. Taigi ID Software paskolins QUAKE2 (dar kuriamą) engine'ą, 3D Realms sukurs žaidimą, o GT Interactive jį išleis. Atrodo, kad Diukas (ar matėte jo naują modelį? Nieko sau, ką?) nukeliaus šį kartą į Los Andželes. Beje, užsiminta dar ir apie planuojamą DUKE NUKEM 5. WOW!!! Išsamiau apie tai galima paskaityti INTERNET'e, 3D Realms puslapyje – www.3drealms.com.

Dėl tos nuotraukos, ji iš žaidimo WAR WIND (hi,hi...)

Jerod-Duke of dooMEd dimension
(Vilniaus miesto Mildos gatvės)

Užsienietiškas žodis „WarCraft" jau seniai kai kuriems iš mūsų asocijuojasi su žodžiu „etalonas". Kalbame, žinoma, apie realaus laiko strategijas, kurių pradininku ir buvo Blizzard kūrinys. Tačiau gero po truputį. Žodžiu, nežinome kaip kitiems, bet mums atrodo, kad labai dinamiškus, tačiau dėl tos priežasties kiek nuobodokus žaidimus su mitiniais personažais keičia mažiau greiti, tačiau labiau ištobulinti žaidimai. Tokie, kaip be jokios gėdos mūsų apdainuotasis WAR WIND. Na, o jei labiau ištobulinti, vadinasi tose pačiose aplinkybėse ir galimybių yra daugiau (taip ir yra!), ir susidomėjimais jais ilgiau neišblėsta, ir smegenaites retsykiais tenka pamiklinti.

Beje, gal mes ir klystame: juk kiekvienam savo. Visų pirma firmai SSI, kuri sukūrė WAR WIND'ą, greičiausiai labai patiko WARCRAFT'as. Kas dėl žaidimo atmosferos, tai ji tikrai yra ir dar kokia! *„Būna, kad kvailai žvelgiame į ekraną, kai svarbios sekundės bėga, o statinys statomas labai ilgai."* Nereikia pamiršti, kad žaidimas skirtas WIN '95 todėl reikalauja labai daug atminties. Gal paprasčiausiai trūksta RAM'o. „KIBER ZONOJE" mes išdėstome savo nuomonę, o jei nori apdainuoti WARCRAFT'ą – prašau.

Dabar šiek tiek apie Diuką.

Reikėjo skaityti atidžiai, tuomet pastebėtum, kad buvo parašyta „kol kas", o tai reiškia: kol dar neišėjo DUKE NUKEM FOREVER, žaidėjai gali džiaugtis tikrai puikiais žaidimais BLOOD ir REDNECK RAMPAGE.

CyberDragon

****

Sveiki, tikrai šaunu, kad Jūs pagaliau atsiradote e-mail'o platybėse, ta proga aš norėčiau pasitikslinti. Jūs buvote paskelbę (atrodo, 6 numeryje) M.A.X. kodus, bet aš niekaip negalėjau surasti kur ir kuriuo žaidimo metu juos reikėtų įvesti. Jei kas nors žinoma apie tai, būtų malonu sulaukti kokio nors atsakymo.)

Su pagarba - Vaidas

Žaidimo M.A.X. kodų mes nespausdinome.

****

Gal galėtumėte "Kiberzoną" leisti kas savaitę, o ne kas mėnesį.

Platonas Filimonovas
(Kauno)

Ne, negalėtume, kadangi „KIBER ZONA" kol kas neturi rėmėjų. Tai entuziastų geimerių laikraštis geimeriams.

****

Man šis laikraštis patinka, bet norėčiau, kad jame būtų daugiau aprašomi PC žaidimai. Daugiau norėčiau sužinoti apie žaidimą STARCRAFT (kada bus išleistas, kur bus galima nusipirkti).

Gintautas Jankauskas
(Kaunas)

STARCRAFT planuojama išleisti šių metų lapkričio mėn., tačiau pats supranti, kaip su tais pažadais būna. Daug kas jūsų klausia, kur galima būtų gauti vieną arba kitą žaidimą, tačiau... Legalias firmas, prekiaujančiais žaidimais, galima suskaičiuoti ant vienos rankos pirštų, o ir pasirinkimas ten nelabai koks. Galima, žinoma, pirkti ir piratinius CD, bet, kaip pats supranti, jie labai drovūs ir skelbti adresų nepageidauja.

****

Kur būtų galima Kaune nusipirkti CD C&C: RED ALERT Kaune?

Žilvinas (Kaunas)

Į panašų klausimą atsakėme aukščiau. Siūlome parašyti skelbimą į KIBER ZONĄ. Gal atsiras norinčių parduoti.

****

Ei, kaip gyvuojat, kiberzoniečiai? Būtų labai gerai, jog atsirastų jūsų laikraštyje ir skyrelis norintiems susirašinėti e-mailu. Ir vis žadat, kad bus galima KIBER ZONĄ užsiprenumeruoti. To aš irgi labai laukiu.

Kaomas&DJ Vitalijus, Ukmergė LT.

Visus panašius skyrelius kuriate Jūs patys. Jei atsiras daug pageidaujančių, atsiras ir toks skyrelis. Dėl laikraščio prenumeratos jau kalbėjome.

****

Sveiki,

Aš jūsų laikraščio didelis gerbėjas, man patinka jūsų temos apie žaidimus ir t.t. Mano vardas Deimantas, man 13 metu, aš esu iš Šiaulių. Neseniai nusipirkau ECSTATICA 2 dalį ir užkliūnu daugelyje vietų ir nežinau ką daryti. Jeigu galite, sekančiame KIBER ZONOS numeryje smulkiai aprašykite šį žaidimą.

Ačiū!!!

Egidijus Aleknavičius
(Šiauliai)

Mes jau rašėmė, kad KIBER ZONĄ galima bus užsiprenumeruoti nuo kitų metų. ECSTATICA 2 kitame numeryje aprašysime.

****

Ar piratiniuose CD būna įrašytos pilnos žaidimų versijos, ar tik demo?

Ką geriau pirkti: paprastą vairą virvę (Džoistiką), ar Gamepad'ą? Su kuriuo lengviau žaisti žaidimus?

Andrius (Kaunas)

Piratinių žaidimų versijos būna apkarpytos. Dažniausiai būna iškirpti įžanginiai filmai, intarpai ir muzika. Garsiniai efektai dažniausiai paliekami. Tačiau dažnai pasitaiko ir pilnų versijų (ypač jei žaidimo dydis neviršija 3 CD).

Gamepad'ai yra universalūs, ypač tinkantys koviniams žaidimams ir platforminėms arkadoms. Džoistikai (Joystick) daugiau tinka lėktuvų ir kosminių laivų simuliatoriams bei 3D šaudynėm.

****

Mane labai papiktino skaitytojo D. Lavicko straipsnis, kad per daug vietos skiriama PC žaidimams. Vis dėlto daugumos mūsų tėvų darbovietėse yra PC ir kartais pasiseka prie jų prieiti. Be to juk žaidimai PC (piratiniai) yra pigesni. Nors kartais keikiame juos, kad nepasileidžia. Lietuva nėra tokia turtinga valstybė, kad žaidimų mėgėjai galėtų žaisti NINTENDO 64, SEGA SATURN ar SONY SP.

Norėčiau sužinoti, kuriose Vilniaus vietose parduodami PC CD.

Andrius Girténas

Panevėžio raj. Berčiūnų km.

****

Jonavoje tikrai nėra daug SEGA kompiuterių, ar SONY savininkų, o PC turi daug kas. Na, dar SEGA gal būt vertas dėmesio, dėl savo patobulinimų, o SONY tai tik žaisti skirtas. Norėčiau paklausti, kuriuose CD-ROM galima rasti žaidimų 386 DX – 40.

Vaidas Vilčinskas (Jonava)

Dabar kompanijos praktiškai negamina žaidimų 386 kompiuteriams, o ir 486 – jų gamina vis mažiau. Bet senesniuose žaidimų rinkiniuose (91-95 metų) galima rasti jų daug. Pvz., CRAZY COLLECTION 1-6, 7; GERIAUSI IBM PC ŽAIDIMAI 1, 2 (tai geresni rinkiniai).

****

ATSAKYMAS PASIKLYDUSIAM SKAITYTOJUI

„...pagalbos tarnyboje PC kodai sumaišyti su SEGA žaidimų kodais. Dar gerai, kad bent kiek skirtingų kompiuterių žaidimų kodų fonus išskiriate...dar pastebėjau, kad jūsų visai nedomina suaugę skaitytojai (o į laikraštį, kurį skaito vaikai, gali įdėti tik kokio šokolado reklamą). Nes atsiverti KIBER ZONĄ ir vien žaidimai, ir žaidimai, ir žaidimai...

Tad galgi laikas būtų padaryti ne vien senų žaidimų laikraštį.

Kur ir kokių knygų galima įsigyti, smulkiai aprašančių Turbo Pascal programavimo aplinką?

Man reikia kažko smulkiau, nei „Kompiuterika moksleiviams ir studentams", arba A. Vidžiūno „Programavimas Turbo Paskalio aplinkoje" (čia knygos pradedantiesiems)

Audrius Lučiūnas 16 metų (Lentvaris)"

Iš visų trijų Tavo parašytų laiškų aišku, kad tikrai pasiklydai.

Visų pirma, apie kodus. Kodus dažniausiai (jei pastebėjai) mums siunčia skaitytojai. Jų laiškuose būna kodų įvairiems kompiuteriams, tad mes nematome reikalo jų išskirstyti. Be to (nepastebėjai!), kita spalva išskiriame skaitytojų atsiųstus kodus, o ne kodus skirtingiems kompiuteriams.

Toliau. Mūsų skaitytojų amžius nuo 8 iki 50 metų (tai toli gražu ne vien vaikai!). Be to, mums rūpi visi mūsų skaitytojai. Tuo labiau neteršiu įžeidinėti vaikų. Į vaikiškus žurnalus galima dėti ne tik šokolado reklamą (šokoladas labai sveika smegenims!). KIBER ZONA tokios reklamos tikrai neatsisakytų.

Neapsirikai staiga pastebėjęs, kad tai žaidimų laikraštis (tai ***geimerių** laikraštis **geimeriams***!). Todėl niekaip nesuprantu pretenzijų. Mes pastebėjome, kad apie žaidimus nelabai ką supranti, priešingu atveju žinotum, kad **senų žaidimų nebūna, būna prasti žaidimai** (!). KIBER ZONA buvo, yra ir bus visų pirma laikraštis apie žaidimus. Jei manai, kad PC žaidimai skirti tik vaikams, tai pamėgink visų pirma pereiti tokius žaidimus kaip CAPITALISM, CHAMPIONSHIP MANAGER, MASTER OF ORION 2 ir kt.

Tuo labiau, jei esi toks „kietas", kam gi Tau knygos (negi tokia problema nueiti į knygyną ir nusipirkti reikiamą knygą? Ar visas šis svaičiojimas apie ***Turbo Pascal*** programavimą yra paprasčiausias snobizmas?). Taip pat labai keistas Tavo požiūris į išsilavinimą, jei nori jį įgyti, skaitydamas laikraščius.

Beje, yra neetiška pardavinėti žaidimų kodus. Kodai yra kuriami programų tyčia. Gal Tu iš pradžių sukurk savo programą, o jau tada pardavinėk jai kodus.

Tokia yra KIBER ZONOS nuostata. Mūsų laikraštyje žaidėjai keičiasi kodais, padeda vieni kitiems ir nedaro iš to „kodų turgaus".

Robis ir CyberDragon

KAIP UŽSIAUGINTI NORNĄ?

(atkelta iš 2 puslapio)

Taigi eksperimentuokite, nesigėdinkite! Kas žino, gal Jums pasiseks sukurti būtybę, kuri savo protiniais sugebėjimais pralenks net žmogų... Bet ir čia svarbiausia nepersistengti, nes jei Jums pasiseks sukurti norną genijų, jam nesunkiai gali pasisekti „sulaužyti“ operacinę sistemą ir... Trumpiau tariant, yra buvę atvejų, kad, pranokę pačius save, nornai pabėgo nuo savo šeimininkų ir Internetu keliavo iš kompiuterio į kompiuterį, gąsdindami niekuo dėtus žmones. Sklinda gandai, kad kai kurios garsios asmenybės – visai ne žmonės, o klonavimo būdu nugalėję mirtį nornai. Kartojame: tai tik gandai, tačiau atsargumas gėdos nedaro.

Nornų palikuonys

Subrendę nornai gali turėti palikuonių. Kiekvienas suaugęs vyriškos giminės nornas gamina testosteronus, o moteriškos giminės nornė – estrogenus. Jų buvimas arba nebuvimas ir nulemia galimybę turėti ar neturėti palikuonių. Nornai gali būti ir nevaisingi.

Palikuonių gimimas – tai, ko gero, pati sudėtingiausia žaidimo dalis. Todėl, jei Jūs sudarėte plačią genetinę programą, tačiau niekaip negalite jos įgyvendinti, – nenusiminkite. Juk meilė – labai subtilus dalykas. Širdžiai neįsakysi. Žinoma, yra specialių būdų: pavyzdžiui, pamėginti porelę uždaryti atskirame kambaryje, prieš tai primaitinus juos pomidorais (labai padeda); meilės trikampio atveju nepageidaujamą pretendentą galima pamaitinti supuvusiais pomidorais (tai kuriam laikui jį apramins)...

Nornių nėštumas trunka 4-5 žaidimo mėnesius. Po to atsiranda kiaušinis, kurį reikia nedelsiant įdėti į inkubatorių. Nors ir šiaip po kurio laiko norniukas pats išsiris.

Pastaba: <u>Šaltuosiuose Albijos rajonuose kiaušinį būtina dėti į inkubatorių – kitaip norniuko nesulauksite.</u>

Dar apie nėštumą. Suprantama, kad šiuo periodu nornei būtina ypatinga priežiūra ir dėmesys. Visų pirma, jai reikia laikytis dietos – visiškai atsisakyti medaus ir vaisių. Na ir, žinoma, akylai žiūrėkite, kad namuose neišdygtų nuodingų grybų ir neapsilankytų grendlamai...

„Internetas“

Pagaliau mes priėjome prie pačios svarbiausios ir įdomiausios CREATURES dalies, pačios Kibernetinio Gyvenimo filosofijos esmės, sukurtos „Millennium Interactive“. Žinoma, šį žaidimą galite žaisti ir vienas. Tačiau tuomet negalėsite išvesti tikrai nepaprasto norno.

Pagrindinis CREATURES žavesys – tai galimybė keistis nornais su tūkstančiais žmonių, ieškant būtent tokių, kurie reikalingi Jūsų ASMENINEI išvedimo programai. Taigi žaisti Internete kur kas įdomiau ir veiksmingiau!

Beje, į WEB-SAIT CREATURES galima patekti tiesiai iš žaidimo (yra specialūs paveikslėliai).

Jūsų žaidimo kopija ir kompiuteris tėra tik mažytė didžiulės žmonių grandinės, kuri taip pat augina nornus, dalis.

Rezultatas

Pačioje pradžioje mes svarstėme, ar gali kompiuterinės būtybės būti gyvos. Kur riba tarp gyvo ir dirbtinio? Šis klausimas rūpi žmonėms jau daugelį metų.

Styvui Grantui ir „Millennium Interactive“ pasisekė sukurti stebuklą. Mažytį ir gerą. Jų nornai atgyja mūsų kompiuterių monitoriuose. Jie auga, vystosi, juokiasi ir verkia. Jie keliauja iš kompiuterio į kompiuterį ir kelia mums begales rūpesčių. Tačiau tie rūpesčiai malonūs.

Ženkite žingsnį ir įsigysite norną. Tai nesunku. Padovanokite jam dalelę savęs, savo dėmesio, savo meilės – ir būkite tikri, jis atsilygins Jums tuo pačiu.



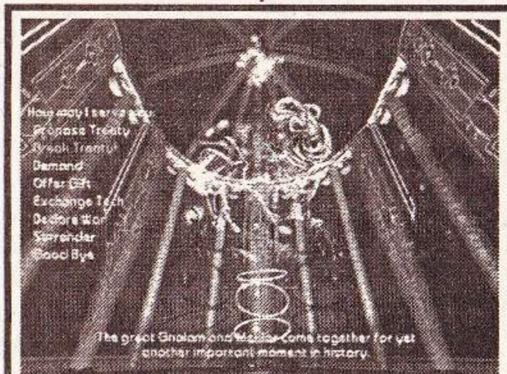
Master of orion II

(atkelta iš 5 puslapio)

pulti likusius priešininko laivus. O tuo metu ramybėje paliktas priešininko laivas ramiausiai šaudo į Jūsų laivą. Įjungti automatinį mūšio režimą verta tik tada, kai prieš Jus yra tik vienas priešo laivas, tada kompiuteris sutelks visą savo dėmesį tik į jį.

Diplomatija

Yra dar vienas būdas išsaugoti savo imperiją – susidraugauti su kitomis rasėmis. Jei norite, kad priešininkai nepultų Jūsų planetų ir būtų viskuo patenkinti, sudarinėkite su jais įvairias sutartis, bei karts nuo karto atiduokite kokią nors pasenusią technologiją. Jums ne visuomet pasiseks išlaikyti taiką, bet jei turėsite nedaug priešų, galėsite daugiau resursų skirti moksliniams tyrimams, o ne gynybai. O jei kokią nors rasę sugebėsite įbauginti, tai sulig kiekvienu ėjimu jie mokės Jums duoklę.



Taip pat nebloga taktika – naudojant šnipus sukiršinti dvi rases, nes tada jos išeikvos savo resursus karui, o ne moksliniams tyrimams.

Samdomi lyderiai

Viena iš MASTER OF ORION II naujovių – tai samdomi lyderiai. Šie lyderiai gali suteikti Jums privalumą praktiškai bet kurioje srityje. Pavyzdžiui, pasamdžius atitinkamą lyderį, gali pagreitėti tyrimai, padidėti maisto gamyba arba pagerėti Jūsų kareivių taktiniai sugebėjimai ir t. t.

Prieš lyderio samdymą atidžiai paskaitykite jo duomenis, nes kai kurių lyderių samdymas Jums gali turėti daugiau negatyvių pasekmių, nei atvirkščiai.

Jei lyderis neturi negatyvių bruožų, dažniausiai samdykite jį.

X–COM: APOCALYPSE

Mes sutryneme jų bazę Marse į miltus jau 94-aisiais.
95-aisiais mes paskandinome jų povandeninius miestus.
Mes manėme, kad sunaikinome juos visus, tačiau apsirikome.
Šiandien, 97-aisiais, jie sugrįžo. Ar girdite šį vos vos gatvių tyloje girdimą šanbždesį?
Ar jaučiate savo pakaušyje šiuos įdėmius žvilgsnius?
Šį vėją, kuris su savimi neša keistus aromatus? Tai Svetimi, ir jie vėl čia. Jie vėl čia, ir šį kartą jie nepadarys klaidos. Jie sugrįžo.
Ar užteks mums jėgų juos sustabdyti?
(Oleg Chadžinskij, GAME.EXE)

Atrodo, tai buvo taip seniai. Kai atsirado UFO, nebereikėjo jokių kitų žaidimų.

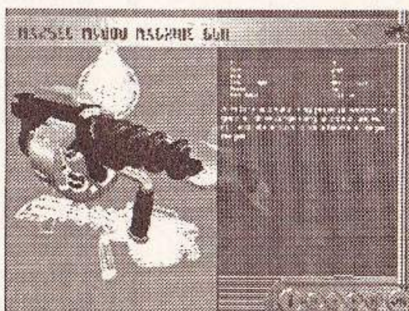
1994 metais „Mithos“ komandai pasisekė sukurti vieną geriausių kompiuterinių žaidimų. Viskas buvo atlikta nepriekaištingai, taigi ir šiandien X-COM lieka etalonu.

Kompanija „Microprose“ nupirko iš „Mithos“ licenciją ir po metų išleidžia X-COM: TERROR FROM THE DEEP. Nors antrasis UFO buvo praktiškai tiksli UFO: ENEMY UNKNOWN kopija, šio žaidimo populiarumas nė kiek nesumažėjo – nepaaiškinama UFO trauka tęsia savo poveikį žemiečiams.

Praėjo du metai ir šiandien visiškai tiksliai galima pasakyti – trečiasis Svetimų pasirodymas įvyko.

Žaidimo dvasia išliko ir žaisti jį pasidarė dar įdomiau, kur kas įdomiau!

Jūs esate X-COM vadas, todėl atsakingas už būsimos kovos baigtį. Kovai su ateiviais Jūsų paslaugoms puikiausia technologija, kokią tik gali pasiūlyti ***Mega–Primus*** technologija. Jūsų agentai turės išaiškinti ***Dimension Gates*** ir kitų keistų įvykių, įrodančių ateivių veiklą išaiškinimą. Šių tyrimų tikslas surinkti kuo daugiau informacijos apie ateivius ir jų technologiją. Pagal gautas žinias vykdysite mokslinius tyrimus ir kelsite vystymosi lygį. X-COM turės ištirti visus ateivių artefaktus ir technologiją, kurią tik galės rasti, norint sukurti naujus ginklus ir laivus. Jūsų tyrimų rezultatai bus aprašomi Ufopedijoje, kurioje ir Jūs, ir agentai galės rasti naujausios informacijos. Be šios informacijos negalima sužinoti ateivių ketinimų ir, kas dar svarbiau, – būdų, kuriais galėtume juos nugalėti. X-COM reikia išsaugoti savo slaptą statusą, kitaip negalėsite kontroliuoti situacijos mieste. X-COM slaptai finansuoja senatas, kurį sudaro tik 13 žmonių. Šių žmonių saugumas turi būti užtikrintas bet kuria kaina. Be šių pinigų komandos efektyvumas ir operacijos apimtis labai sumažės.

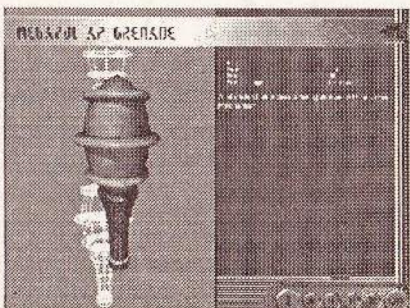


Operacijos sėkmė ir miestų saugumas priklauso nuo Jūsų pastangų. Jūsų užduotis, vadovaujant X-COM pajėgoms, nugalėti ateivių įsiveržimą.

Kova ėjimais paeiliui

Seni žaidėjai, žinoma, tuojau pat pasirinktų ***kovos paeiliui*** režimą. Iš pradžių gali kiek išgąsdinti begalė mygtukų ir jungiklių, tačiau po nedidelės praktikos viskas susitvarko. Prieš išsilaipinimą agentus galima sugrupuoti daliniais ir po to stumdyti grupėmis. Dabar galima bus judėjimą nurodyti vaizde iš viršaus. Atsirado galimybė atšaukti įsakymus: pavyzdžiui, sustabdyti agentą, pakeisti judėjimo kryptį, bėgimą-ėjimu ir t. t. Džiugina galimybė nustatyti taimerį ant granatų, kad jos sprogtų tuojau pat, be to, tai reikalauja visai mažo TU. Palyginti su ankstesniais UFO, taktinė kova tapo kur kas tikroviškesnė, gyvesnė ir įvairesnė. Dabar, kai agentai gali šaudyti iš sėdimos ir gulimos padėties, galima slėptis už įvairiausių priedangų, o šaudymo „kaina“ (ypač automatiniame režime) sumažėjo, taktiniam apmąstymui atsivėrė didžiulės erdvės, o batalijos labai primena Holivudo kovinius filmus.

Beje, kūrėjai prikūrė pačių „kiečiausių“ monstrų. Taip pat sumodeliavo žemės trauką (lubos ir sienos po sprogimų sugriūva).





Taktinė kova realiame laike

Jei pageidaujate daugiau veiksmo, nei kovoje paeiliui, šis režimas tikrai Jums tiks. Toks kovos režimas leidžia kariauti su ateiviais realiame laike. Priešui sujudėjus, Jūsų agentai reaguoja automatiškai, o ateivių reakciją sąlygoja sudėtingas dirbtinis intelektas. Be to, šiame režime „slaptuose judėjimuose“ nėra nervinančių „pakibimų“. Ir apskritai žaidimas tapo aštresnis, įdomesnis ir tikroviškesnis. Kovos metu kariams galima nurodyti tris elgesio tipus – nuo atsargaus iki agresyvaus, o be pauzės žaidimo laikrodį galima nustatyti „lėtai“, „normaliai“ ir „greitai“. Kaip sužiūrėti dešimtis žmonių, esančių už pastato? Tam tikslui yra specialus telefaksas, kur nuolat ateina žinutės: kažkas kažką pamatė, kažkas sužeistas ir t. t. Bet kuriuo metu žinutes galima pasižiūrėti ir, kliktelėjus „pele“, nukeliauti į reikiamą vietą.

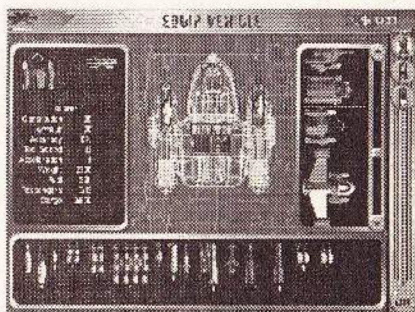
Realaus laiko ir kovos paeiliui pasirinkimas

Be ankstesnių patobulinimų,



visada galite kovoti su ateiviais taktinėje kovoje esamojo laiko režime arba kovoti paeiliui. Kova ***Cityscape*** vyksta realiame laike, panašiai kaip ***Geoscape*** pirmojoje X-COM dalyje. Visuose šiuose esamojo laiko režimuose galime sustabdyti arba kiek reikia pagreitinti veiksmą.

Grafikinė žaidimo struktūra pakeista iki SVGA ir rezultatai stulbinantys.



Keistus, įsimenančius ateivius sukūrė Timas Vaitas, garsus Anglijos mokslinės fantastikos dailininkas.

X-COM 3 sukūrė tikroji pirmosios dalies kūrėjų grupė.

TECHNINIAI REIKALAVIMAI:

X-COM: APOCALYPSE reikalauja DOS aplinkos, tačiau gali būti paleidžiamas ir iš Win 3.1 arba Win 95.

DOS sistema reikalauja 100 MHz 80486 DX/4 ir 8 MB RAM.

Windows sistemos reikalauja Pentium ir 16 MB RAM.

Be to, žaidimui reikia 4-o greičio CD-ROM, SVGA grafikos, „pelės“ ir garso kortos.

Kuo toliau, tuo daugiau mes gauname Jūsų laiškų, kuriuose prašote pradėti spausdinti informaciją apie INTERNET'ą.

Atrodo, jau atėjo laikas pradėti rašyti apie kiekvieno žaidėjo svajonę – išsvajotąjį pasaulį – INTERNET'ą. Kur dar žaidėjai gali rasti begales žaidimų, parodomųjų versijų, žaidimų praėjimų, kodų ir dar daug daug ko kito. Kur dar galima taip greitai sužinoti apie žaidimų pasaulio naujienas ir ilgai laukto žaidimo pasirodymo datą? Kur daugiau galima patirti begalę įvairiausių nuotykių, keliaujant po nesuskaičiuojamus „virtualinius pasaulius“. Tik čia pavojų ištroškęs žaidėjas suras QUAKE klanus, kovojančius už stipriausio pasaulyje klano vardą. Kaip tik čia ieškantys nuotykių žaidėjai suras Battle.net, kur prisijungs prie tūkstančių kitų tokių pat kaip jis, besistengiančių vėl ir vėl nugalėti Diablo.

Ir pagaliau, kad ir labai protingas kompiuterinis priešininkas, vis dėlto jis niekuomet negalės prilygti sunkiai nuspėjamam ir pavojingam priešininkui – žmogui.

INTERNET'e Jūs visada surasite su kuo pažaisti RED ALERT, WARCRAFT'ą, DOOM'ą, DUKE NUKEM 3D bei daugelį kitų. Žaidimai, kurie atrodė jau praeiti skersai ir išilgai, atveria naujų galimybių, netikėtų strategijų.

INTERNET'o pasaulis toks didelis, kad jame labai lengva pasiklysti. Jei tiksliai nežinai, kaip kompiuteriui paaiškinti, kur nori nukeliauti, gali niekuomet nepamatyti pačių įdomiausių INTERNETO kampelių. Todėl, jei nežinote kokio nors adreso, arba net neįsivaizduojate, nuo ko pradėti ieškoti reikalingos vietos, parašykite ir mes padėsime, jei tik galėsime.

RPG, MUD – kas tai?

Straipsnis paruoštas pagal Sergej Vodoleev „žaidimų enciklopedija 2“

Pasakojama, kad stalo RP žaidimus sugalvojo brokeris iš Čikagos tais tolimais laikais, kai siautėjo fantasy žanras, o Arnoldas Švarcenegeris buvo visiems žinomas kaip Konano Barbaro vaidmens atlikėjas. Kaip ten bebūtų, šių žaidimų idėja prigijo ir susilaukė didžiulės gerbėjų armijos, o brokeris tapo kompanijos Dungeons and Dragons (Požemiai ir Drakonai) vadovu. Žaidėjai pirmą kartą pasiskirstė į Požemių valdovus (Dungeon Masters) ir visus kitus. Požemių valdovas – tai RP žaidimo vedantysis, kuris veikia „už kadro“, bet tuo pačiu metu yra pagrindinis žaidimo asmuo. Kaip tik jis ir nusprendžia, kokie nuotykiai ir pavojai nutiks kitų žaidėjų personažams. Taip pat jis apibūdina situacijas, į kurias tie herojai patenka ir iš anksto numato žaidimo eigos kryptį. Būtent jam tenka spręsti ginčus ir išskirti susikivirčijusius žaidėjus, nutarusius išsiaiškinti tarpusavio santykius, o taip pat ir santykius tarp savo herojų ne stebuklinguoju kardu ar burtais, o paprasčiausiai kumščiais. Jei vedantysis geras, tai visi žaidėjai patenkinti. Jie patiria begales pavojingiausių nuotykių, randa įdomių ir naudingų daiktų ir vis labiau artėja prie išsvajotojo tikslo, o Požemių valdovas patiria tikrą malonumą nuo praktiškai neribotos ir dieviškos valdžios.





Du pagrindiniai elementai, nulėmę RP žaidimų populiarumą, tai galimybė žaidimo metu vystyti savo personažo sugebėjimus ir tuo pat metu su šiuo personažu patirti nuotykius, kurių įvairovė priklauso nebent nuo vedančiojo fantazijos ir apsiskaitymo.

Kuo pasibaigs situacija, kurioje atsidurdavo personažas, priklausydavo nuo vedančiojo meistriškumo bei kitokių priežasčių, nulemiančių laimingos baigties tikimybę (tai buvo nusprendžiama metant specialius kauliukus).

RP žaidimai vakaruose greitai užkariavo žaidėjų širdis, tapdami vos ne pačiomis mėgstamiausiomis programomis. Visų pirma šie žaidimai išpopuliarėjo studentų, kurie tuo metu smarkiai žavėjosi Tolkino kūryba, tarpe. Tačiau Tolkinas taip kruopščiai ir smulkiai sukūrė savo Viduržemio pasaulį, kad žaidėjų fantazijai ten beveik nebeliko vietos. Todėl žaidimų veiksmo vieta tapo nauji pasauliai, kuriuose apsigyveno elfai, gnomai, orkai ir hobitai. Ir nors nuo to laiko buvo sukurti ir kitokie pasauliai - saiberpank (cyberpunk) ir siaubo romanų pasauliai, tarp jų gyvenančių rasių karts nuo karto vis dar sutinkame senus pažįstamus.

RP žaidėjus galima būtų padalinti į du tipus. Vieniems žaidimas - tai pramoga, galimybė kuriam laikui pamiršti apie juos supančio pasaulio problemas. Kitiems – žaidimo pasaulis tapo realesnis už juos supančią tikrovę ir kasdienybė nublanko, lyginant su tomis problemomis, kurias jiems tenka spręsti žaidimo metu.

Ir, nors kaip ir vienų, taip ir kitų žaidėjų tarpe pasitaikydavo pedantų, besistengiančių visiems įrodyti, kad kardai niekada nesvėrė septynių kg ir pan., vis tiek dauguma žaidėjų visada buvo romantikai, nekreipiantys dėmesio į panašias smulkmenas.

Bėgo laikas. Užaugo pirmoji žaidėjų karta ir dabar jau jų vaikai tyrinėja niūrius požemius ir spindinčius užburtų šventyklų koridorius. Populiariausi žaidimų pasauliai (pavyzdžiui, AD&D) smulkiai aprašyti visuose jų istorijos perioduose.

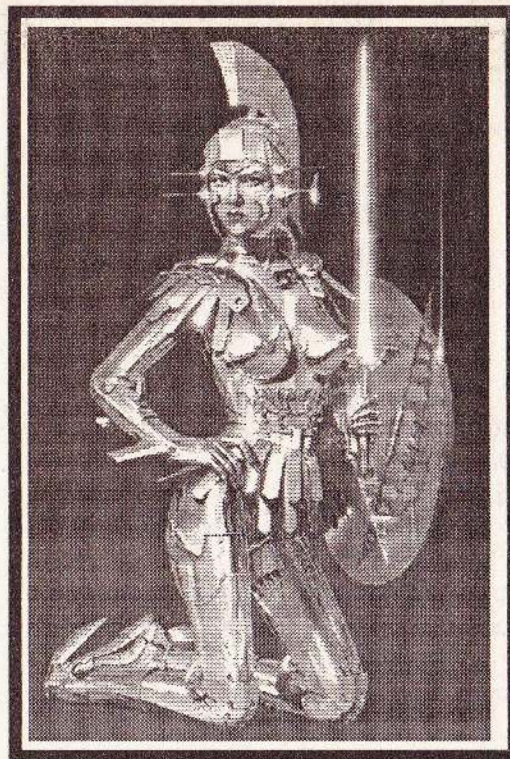
Daugybės entuziastų bei AD&D darbuotojų pastangomis šiuose fantastiškuose pasauliuose apsigyveno visa galybė rasių ir įdomiausių gyvių.

Savaime aišku, kad kompiuteriams taip pat atsirado darbo, kada kai kurie, mokantys programuoti DM (Požemių Valdovai) mėgino perkelti į kompiuterį savo sukurtus arba pasisavintus pasaulius. O kadangi personaliniai kompiuteriai buvo dar vos ne naujiena, visai natūralu, kad šių pastangų rezultatas buvo multiplayer žaidimai (skirti žaisti vienu metu daugeliui žaidėjų) su fantasy turiniu ir ***„komandinės eilutės interfeis'u“***, kuriami „dideliems kompiuteriams“. Tai ir buvo pirmųjų MUD'ų prototipai.

MUD'as – programa (dažnai žaidimas), kuria vienu metu gali naudotis daug žmonių.

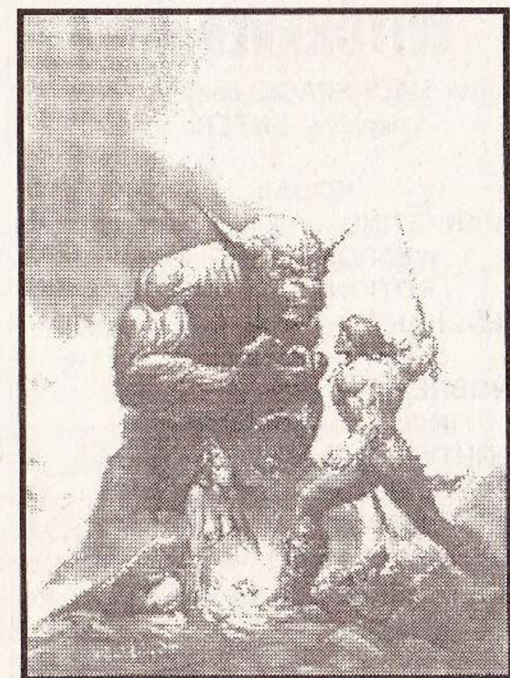
Pirmasis MUD'as buvo sukurtas Rojaus Trubšou (Roy Trubshaw) ir Ričardo Bartlėjaus (Richard Bartle) Esekso (Essex) universitete 1979 metais (jei kam rūpi, kuriant jį buvo naudojama Assembler kalba).

Dažnai klaidingai manoma, kad MUD – tai žaidimo pavadinimas, nors daugelis MUD'ų iš tiesų yra žaidimai.



MUD'ų paskirtis didžiulė: kalbų apmokymui, tyrimams ir tiesiog bendravimui.

MUD'as - tai kažkas panašaus į interaktyvią knygą. Jame Jūs nepamatysite grafikos, tačiau grafiką pakeičia vaizdingi herojaus ir jį supančio pasaulio aprašymai. MUD'as suteikia žaidėjui galimybę visapusiškai išnaudoti savo vaizduotę. Nereikia manyti, kad kiekvienas MUD'as yra literatūrinio meno kurinys, nes juos kuria visų pirma mėgėjai.



Be to, nedera pamiršti, kad pirmieji RP ir nuotykiniai galvosūkių žaidimai buvo kuriami MUD'ų žaidėjų. Kiekvienas MUD'as suteikia didelį veiksmų pasirinkimą (to negali suteikti nė vienas grafinis žaidimas), todėl žaidėjas jame gali labai laisvai jaustis. Tačiau vis dėlto pagrindinis MUD'o privalumas yra bendravimas. Nuo pirmojo MUD'o atsiradimo yra sukurta tiek įvairiausių pasaulių, kad kiekvienas gali susirasti tą, kuris labiausiai atitinka jo interesus. Čia kiekvienas per savo personažą bendrauja su kitais žmonėmis, atitinkančiais jo mąstymą.

Pasirinkimas gali būti labai didelis: galima pasirinkti MUD'ą, kur visai nėra taisyklių ir kur visai nebūtina spausdinti be klaidų, arba galima išmėginti savo jėgas, kur būtina reikšti mintis kalba, atitinkančia pasirinktą pasaulį ir spausdinti be klaidų. Be to, visuomet galima pailsėti nuo eilinės kovos su monstrais arba nuotykių ieškojimo ir paplepėti „apie orą“.

Tuo metu, kai žmonės tobulino savo kompiuterius naujausiomis garso kortomis ir žavėjosi paveikslėliais su milijonais spalvų, MUD'ų fanai ramiai dirbo su tekstiniu ***interfeisu*** ir tai visai nesukeldavo jiems nepilnavertiškumo komplekso. Jų manymu, garsas ir grafika tik trukdo.

Tačiau jau atsirado nauji grafikiniai ***multiplayer*** MUD'ai, kuriuos sukūrė visiems žinomos kompanijos (REALM – „Sierra On-Line“, ULTIMA ONLINE – „Origin“, DARK SUN-3 – „SSI“ ir kt.)

(bus daugiau)

KELI ĮDOMESNI INTERNET'o ADRESAI:

http://www.pczone.com/
http://www.pcmag.com/
http://www.zdnet.com/
http://www.airspacemag.com/

Ka reiškia šie adresai, sužinosite įėję.

Kęstas Gaigalas (12m.) iš Vilniaus

PAGALBOS TARNYBA

HUNTER HUNTED (PC)

(apgaulės kodai)

Nepažeidžiamumas ir visi ginklai – **COLE;**
Visi ginklai – **LUKASZUK;**
Visa energija – **SNELLINGS;**

Kodai, pakeičiantys žaidimo herojaus spalvą:
pilka – **VINCENT;**
mėlyna – **BLUE;**
žalia – **SAGE;**
šviesiai žalia – **AVACADO;**
ruda – **HAHN.**

CHASM (PC)

(kodai-apgaulės)

Žaidimo metu paspauskite **BACK-SPACE**, o po to **TAB**. Dabar galima naudoti šiuos kodus:

CHOJIN - nepažeidžiamumas;
WEAPON - visi ginklai ir šaudmenys;
AMMO - visi šaudmenys;
ARMOR - 200 % šarvai;
INVISIBLE - nematomumas 2 min.;
FULLMAP - visas žemėlapis;
KILL - užmuša visus monstrus.

BLOOD (PC)

*(kodai-apgaulės **shareware** versijai)*

Norint įvesti kodus, žaidimo metu reikia paspausti klavišą T ir parašyti kodą:

MPKFA - nepažeidžiamumas;
I WANNA BE KEVIN - nepažeidžiamumas;
CAPINMYASS - nepažeidžiamumas;
NOCAPINMYASS - nepažeidžiamumo atšaukimas (jei prieš tai buvo paspaustas kodas **CAPINMYASS**);
VOORHEES - nepažeidžiamumas trumpam laikui;
SPORK - 200 sveikatos vienetų;
COUSTEAU - 200 sveikatos vienetų;
LARA CROFT - visi ginklai ir neriboti šaudmenys;
HONGKONG - visi ginklai ir neriboti šaudmenys;
IDANO - visi ginklai ir šaudmenys;
BUNZ - visi ginklai ir šaudmenys;
TEQUILA - dvigubi ginklai;
ONERING - nematomumas;
MONTANA - visas inventorius;
SATCHEL - visas inventorius;
GRISWOLD - visiškas apsisaugojimas;
KEYMASTER - visi raktai;
GOONIES - visas žemėlapis;
SPIELBERG - lygio praleidimas;
MARIO - lygio praleidimas;
CALGON - lygio praleidimas;
EVA GALLI - besienis režimas;
FUNKY SHOES - superšuolis;
JOJO - siurrealistinis režimas;
STERNO - ekrano užtemdymas;
RATE - parodo ***framerate***;
FORK BROUSSARD - 1 sveikatos vienetas, nėra šaudmenų, nėra ginklų, siurrealistinis režimas;
EDMARK - parmesti save;
KEVORKIAN - savižudybė;
MCGEE - paaukoti save;
KRUEGER -paaukoti save;
GATEKEEPER - ???;
CHEESEHEAD - ???;
FRANKENSTEIN - ???;
CLARICE - ???.

PRAY FOR DEATH (PC)

(kodai apgaulės)

Kodai įvedami kreditų ekrane.
MEETTHEGUYS - pradėti papildomą žaidimą. Laimėjimas suteikia kelias papildomas galimybes;
SENDMEFASTER- kiek greitesnis žaidimas;
TOONSOUND - animacinis filmas;
BLOOBABLOOBA - ???;
YEOLDEGAME - ???;

RALLY CROSS (SPS)

(kodai-apgaulės)

Norint įvesti šiuos kodus, reikia vietoje vardo (***Higscore Name*** arba ***New Season Name***) įrašyti:
'stone' - visos mašinos trasose tampa sunkesnės;
'feather' - visos mašinos tampa lengvesnės;
'float' - gravitacijos jėga sumažėja;
'spinner' - sumažėja padangų trintis;
'fat tires' - visos padangos padidėja;
'no wheels' - visos mašinos be ratų ant oro pagalvės pakils virš kelio;
'wheels' - ant trasos liks tik ratai, o mašinų nebus;
'vet me' - naujokų klasės perėjimas (Rookie class);
'im a pro' - pergalė profesionalų rungtynėse;
'weeoo' - viso žaidimo praėjimas.

CRUIS'n USA (Nintendo 64)

(kodai)

Triukas su nukirsta galva:
įvedę savo inicialus, visą sąrašą prasukite žemyn, kol pamatysite konvejerį. Ant kryžiaus paspauskite į kairę, o po 30-45 sekundžių konvejeriu ridensis nukirsta galva.
Dabar išsirinkite mokyklinį autobusiuką arba policijos mašiną. Lenktynių metu paspauskite stabdžius (2 kartus), o po to pirmyn. Taip uždegsite savo transporto priemonės žibintus.

Greitas įsibėgėjimas:
Pakartokite triuką su nukirsta galva. Po to lenktynių metu paspauskite stabdžius (2 kartus), pirmyn, stabdžius, pirmyn.

WITCHAVEN 2

Paspausk **BACKSPACE**, parašyk kodą ir paspausk **ENTER.**

KODAI:
MARKETING – nemirtingumas;
WEAPONS – ginklai;
POTIONS – gėrimai;
ENCHANT – sustiprina ginklus;
KEY – visi raktai;
NOBREAK – nenusidėvi ginklai;
INVIS – nematomumas;
NIGHTVISION – matymas tamsoje;
RESISFIRE – atsparumas ugniai;
CUREPOISON – išgydo apsinuodijus;
HEROTIME – laikinas nemirtingumas;
HEALTH – sveikata.

DIE HARD TRYLOGY (SPS)

DIE HARD I

Norint, kad kodai veiktų, būtina įjungti pauzę ir paspausti R2.

50 granatų – →■ ↓●
Kvailas režimas – ↓● ●↓▲↓
Storulių režimas – →■ ■↓
Koordinatės – ←●↓■
Kalbos greičio pakeitimas – ↓ ■ ■→
Neribota ginkluotė – →↑↓↓■→

DIE HARDER

99 granatos ir 99 raketos – →■ ←●▲↓

SYNDYCATE WARS (PC)

Norint užleisti kodą, vietoj savo vardo įrašote **POOSLICE.** Kai tik įvesite šį kodą, tuojau pat išgirsite keistą garsą. Po jo galite parašytą žodį pakeisti bet kuo kitu.

Tyrimų ekrane įveskite kodus:
O – tyrimų meniu papildomos optijos;
U – baigia tyrimų, kainuojančių 10.000 kreditų, dienas;

Žaidimo metu:
Alt+C – baigti lygį;
Alt+T – teleportuoja išrinktą agentą į išrinktą vietą;
Shift+Q – pilna gyvybė ir ginkluotė.

****

TWISTED METAL 2 (SPS)

(mašinų kodai)

WARTHOG
▲– –▲■–
▲■■■X■
●■■●XX
X■■–X●
–X●▲–■
▲X▲■–X
●X▲●–●

OUTLAW 2
–X●– –▲
▲▲X●▲–
▲■■■▲–
●X▲▲▲–
X▲●X▲–
X■■–▲–
–▲X■XX

THUMPER
●– –▲X–
X■■●●▲
▲X●–■–
XX▲▲X▲
▲▲■– – –
X▲X–■▲
▲– –■▲–

Super pratimai (suspaudyti žaidimo metu)
Skydas – ↑↑→
Bomba – →←↓
Nematomumas – →↓←↑
Užšaldymas – ←→↑

Egidijus (Kaunas)

****

****

BLOOD SHOT (SMD)

Kodus reikia surinkti paspaudus **PAUSE.**
Pereiti į kitą lygį – **↑A↑A A↓**
Geltonas raktas – **C B A↓↓**
Deguonies papildymas – **C C B A↓↓**

COMIX ZONE (SMD)

Kodai renkami paspaudus **PAUSE**
Nemirtingumas – **ABCCBA↑→←B↓A**
Lygio išsirinkimas – **ACABBBAC↑↓AC**

DEMOLITION MAN

Paspaudus **PAUSE** surinkite **→→ABB** ir **START** – pereiti į kitą lygį.

Giedrius Čereškevičius (Venciūnų km.)

****

WAR CRAFT II (PC)

EVERY LITTLE THINg SHE does – magai turi visus burtus (kiti kodai jau buvo spausdinti)

ALADIN (PC)

Dykumoje (2 lygis) reikia užmušti pirmą gyvatę ir grįžti atgal iki galo. Ten bus gyvybė.

Svirko Andrejus

****

THE FLINTSTONES (SMD)

Kai įjungiate žaidimo pradžią, reikia tuo pačiu metu paspausti **A+B+C** ir **START**. Tuomet Jūs galite pasirinkti bet kokį lygį.
Darius Krikščiukaitis (Juragių km.)

****

CRASH BANDICOOT (SPS)

(superkodas)
Vietoj **Password'o** įvesti:
▲▲▲▲X■▲▲▲▲■X
▲●▲▲▲●■▲XXXX
Dabar Jūs galite keliauti į bet kurį lygį ir turite abu raktus ir visus deimantus.

****

DOOM TROOPERS (SMD)

(slaptažodžiai)

1. IMPERIAL
2. DOOMLORD
3. *CYBERTOX*

URBAN STRIKE

(lygių kodai)

CR4NLWR4NBN
9GWP7SKYW3D
NB7V,,W63XCP
L6JSL6MJ6NS
GP7VS9LGJ4C
W7XFKBR6SY6

THE PIRATES OF DARK WATER

(slaptažodžiai)

IITBIA
NCOOKIE
RITAZIM
JESSICA
ALEXISK
SCOOBYD
STOYODA
TADSHIM
ALARTUS
DARINNS
DSILLER – pilnas kardas

Stasys Aukštulevičius (Vilnius)

Tai įdomu:

Ir vėl AMD vejasi INTEL

Kompanija Advanced Micro Devices (AMD) išleido į rinką naujos K6 serijos procesorius, kurie INTEL PENTIUM procesoriams sudarys rimtą konkurenciją. AMD žada, kad jų procesoriai bus ir greitesni, ir pigesni nei INTEL procesoriai. Pirmieji modeliai yra 166, 200 ir 233 Mhz. „Mes jau išleidome 1000 egzempliorių ir tikimės parduoti milijonus jau šiais metais", sako AMD vadovas W. J. Sandersas.

GAMER ONLINE kaip alternatyva INTERNET'ui

Žaidimų tinklui TEN ir Mplayer greitu laiku atsiras naujas konkurentas GAMER ONLINE tinklas. Tai bus savarankiškas tinklas ir neįeis į INTERNET'o sudėtį. „Mes tikimės pasiekti didesnio produktyvumo, nes su niekuo nesidalinsime ryšių kanalu ir nereikės paketų siųsti ilgai INTERNET'o keliais", sako vienas iš projekto kūrėjų Džeimsas Riskinas (James Riskin). Jis pasakė, kad nebijo net jau susikūrusių tinklų konkurencijos. „ONLINE žaidimų rinka tokia didelė ir dar plėsis", sako Riskinas. Beje, ateity planuojama GAMER ONLINE prijungti prie INTERNET'o, tuo pačiu išliekant savarankiškais. Tarp firmų, kurios sutinka bendradarbiauti su GAMERS ONLINE visų pirma reikia paminėti Psygnosis. Žaidimai WIPE OUT, ASSAULT RIGS ir DESTRUCTION DERBY bus vieni pirmųjų, pasiūlyti naujojo tinklo žaidėjams. Taip pat derybos vyksta ir su kompanija Activision. Visko gali būti, kad GAMERS ONLINE pasiseks nutverti tokį gardų kąsnelį, kaip MECH WARRIOR.

ULTIMA jau beveik ONLINE

Prieš pat ULTIMA ONLINE išėjimą kompanija Origin atidarė daugiau, kaip 300 puslapių Web-saitą. Čia galima rasti smulkią informaciją apie pasaulį, kur vyksta garsios serijos ULTIMA veiksmas: monstrų aprašymas, ginklai, magija ir panašios naudingos žinios potencialiems žaidėjams. , Kompanijos Origin steigėjo ir vadovo Ričardo Garioto (Richard Garriot) teigimu, dar nė vienas žaidimo pasaulis Web-saite nebuvo taip smulkiai ir visapusiškai pristatytas. Reikia manyti, kad daugiau kaip 50000 beta-testuotojų galės įvertinti šį saitą.

SEGA specialiai KIBER ZONAI

LAST BRONX interviu su Akinobu Abe (LAST BRONX - projekto vadovas, AM 3)

K. LAST BRONX pirmą kartą pasirodė Tokijo žaidimų mugėje. Kokios naudotojų reakcijos sulaukėte?

A. Džiugu tai, kad reakcija buvo buvo labai teigiama. Mes pasistengsime atsižvelgti į visus mums pateiktus pasiūlymus, pavyzdžiui, mugei skirtoje ROM versijoje nebuvo ***ginklų smūgių*** efektų. Mes gavome labai daug (ypač arkadinės versijos gerbėjų) pageidavimų, kad tokie efektai būtų sukurti. Taigi, mes nutarėme šį efektą įtraukti į žaidimą (nors žinojome, kad mūsų laukia šiokie tokie techniniai sunkumai).

K. Demo versija, lyginant su arkadine, buvo tik 30% išbaigta. Kokių pagrindinių aspektų trūko ir ko mes dar galime tikėtis?

A. ROM versijoje jau yra visi herojai, o mugėje buvo tik 4, be to, dar atsirado 5 arenos (su visiškai patobulinta grafika) ir ***judesių efektai***. Tačiau pataisymai bus daromi iki pat kūrimo pabaigos. Neseniai mes pradėjome kurti tik SATURN'o versijai skirtas detales.

K. Ką pasisekė atlikti po Tokjio Žaidimų Mugės? Ar yra dar kokių nors ypatingų sunkumų?

A. Kaip minėjau, jau yra visi 8 herojai ir įvesta judesių informacija. Šiuo metu mes dirbame su CPU algoritmais, kurie yra vieni svarbiausių pakeitimo elementų.

K. Ar Jūs ruošiatės šiam SATURN'o žaidimui kurti įžangą? Ką mes galime tikėtis išvysti galutinėje žaidimo versijoje?

A. Taip, įžanginis filmas bus. Jis tikrai patiks žaidimų gerbėjams, be to, ir naujus žaidėjus galės supažindinti su LAST BRONX pasauliu .

Kai kurių ROM versijos žaidėjų komentarai:

1. Veikėjai yra didesni nei ankstesniuose trimačiuose poligoniniuose žaidimuose;

2. Veidų ir drabužių tekstūros yra detalesnės, nei buvo tikėtasi;

3. Veikėjai juda praktiškai taip pat, kaip ir arkadinėje versijoje.

K. Ar planuojami LAST BRONX Saturn'o versijai kokie nors nauji kovotojai arba ginklai?

A. Šiuo metu mes neplanuojame jokių naujų veikėjų, nes tai gali paveikti santykius tarp esančių veikėjų, bet mes sukursime slaptą ***juokingo ginklo*** režimą, kuris arkadinėje versijoje buvo labai pamėgtas. (pvz., Zaimoku kūjis pavirsta šaldyta žuvimi, Yusaku ginklas – vaikišku traukinuku, Kurosawa medinis kardas – gigantišku ventiliatoriumi).

K. Ar arkadinėje versijoje buvo kokie nors aspektai, kuriais Jūs nebuvote patenkinti ir kurių Saturno versijoje atsisakysite?

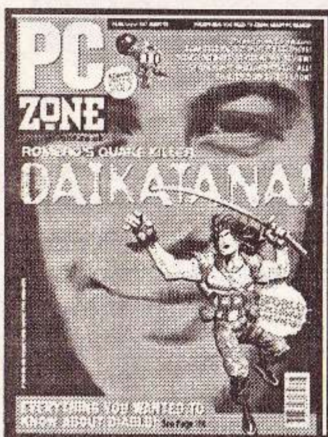
A. Sumeluočiau teigdamas, kad esame visiškai patenkinti arkadine versija, tačiau mes negalime atskleisti pakeitimų.

K. Koks SATURN'o versijos aspektas Jus labiausiai džiugina?

A. SATURN'o koviniuose žaidimuose visados tekdavo rinktis tarp „rezoliucijos" ir „tikroviško 3D fono". Tačiau šį kartą mes turime ir vieną, ir kitą.

K. Ir pabaigai, ką galėtumėte pasakyti LAST BRONX gerbėjams?

A. Savaime suprantama, ši versija bus labai artima tikrajai arkadinei versijai, bet mes planuojame pridėti originalių papildymų SARTUN'ui. Mūsų tikslas sukurti žaidimą, kurį galėtų žaisti visi, o ne tik įgudę žaidėjai. Mes Jūsų niekados nenuvilsime!



„PC ZONE" – tai Anglijoje leidžiamas vienas populiariausių Europoje žurnalų apie kompiuterinius žaidimus.

Čia galima rasti: jau pasirodžiusių žaidimų recenzijų, naujienų apie kuriamus žaidimus, daugybę įvairiausių spalvotų nuotraukų, konkursų ir kitų įdomybių.

Be to, su kiekvienu žurnalo numeriu gausite parodomąjį kompaktinį diską su naujų žaidimų parodomosiomis versijomis ir kitokiomis naudingomis programomis.

Užsiprenumeravę „PC ZONE" visiems metams, gausite dovanų originalų žaidimą.

Pasiteiravimui galite skambinti **tel. (22) 235 202.**

****

Daugelis Jūsų rašo, kad nenori karpyti iš KIBER ZONOS konkursinių kuponų, nes kitose jų pusėse yra straipsniai.

Nuo šiol, norėdami dalyvauti konkurse, galėsite jų nekirpti. Užteks iškirpti paskutiniame puslapyje esančią laikraščio metrikų juostelę (būtinai visą juostelę), įdėti ją į voką, o kartu įdėti konkursų atsakymus, surašytus ant paprasto popieriaus.

Dalyvaukite konkursuose ir laimėkite prizus!!!

****

POD žaidėjas laimi 10.000 prizą

Vienas laimingas žaidėjas, Dinas Vaitas (Dean White) laimėjo *Ubisoft* surengtas žaidimo POD varžybas (Race in Space) nugalėjęs visus varžovus ir, pasiėmęs 10.000 pagrindinį prizą.

Ruošdamasis varžyboms, 34 metų baltaodis fabriko darbininkas iš Vašingtono treniravosi du mėnesius po 8 valandas per dieną. Kaip jis pats sako, prizinius pinigus jis ruošiasi išleisti sąskaitų apmokėjimui ir užtarnautoms atostogoms.

Varžybos prasidėjo gegužės 21-ą dieną ir jose dalyvavo šimtai norinčių. Vėliau varžovų skaičius sumažėjo iki 64 pusfinalininkų, kurie ir užbaigė turnyrą. 20 kitų finalininkų laimėjo ATI grafines kortas arba ThrustMaster vairus.



Pirmuosius „KIBER ZONOS" numerius galima nusipirkti: Vilniuje, KOMPIUTERIŲ SALONE, Verkių g. 29; Kaune, knygyne SMALTIJA, Kęstučio g. 17, Panevėžyje, UAB BIZNIO KONTAKTAI, Smėlynės g. 18 - 3.; Klaipėdoje, UAB „Megaomas", Rūtų g. 9.

Konkursas Nr.4

Jūs siunčiate labai daug įdomių laiškų ir trumpų kūrinėlių. Todėl mes nutarėme paskelbti specialų KIBER ZONOS įdomiausio laiško konkursą. Kurkite, rašykite ir dviejų įdomiausių laiškų autorių laukia kompanijos Sega sukurto žaidimo BUG TOO originalas

Konkursas Nr.3

Tai ypatingas konkursas. Jis skirtas tik Segos Saturn gerbėjams!!! Mes labai norime padovanoti Jums visus pas mus esančius CD - demo. Tačiau Jums reikės atsakyti į klausimą:

Kur Londone turėtų nuvykti kiekvienas Segos gerbėjas ?

Iš visų teisingų atsakymų burtų keliu išrinksime 2 laimėtojus.

(Atsakymus siųsti iki rugpjūčio 25 d.)

Konkursas Nr.1

Visi žinote anekdotų įvairiausiomis temomis. Jau atsirado anekdotų ir kompiuterinių žaidimų tema. Siųskite mums Jums žinomus anekdotus. Įdomiausieji laimės prizus (kompaktiniai diskai su žaidimais)



Rage Racer

Pirmasis Ridge RACER iškėlė arkadines lenktynes į naujas aukštumas ir pakeliui nustatė *racing game* standartus SPS kompiuteriams.

Antrasis arkadiniame žanre sukėlė revoliuciją, dėl ko ir pelnė tam tikrą žodį PSX-versijos pavadinime. Trečiasis ir, ko gero, paskutinis RIDGE, dabar vadinamas RAGE, jokios revoliucijos nesukėlė, tačiau įgijo tiek skirtumų, kad tapo panašus į žalią kengūriuką, pasimetusį baltųjų begemotų bandoje...

Nuo ko prasideda RR pasaulis? RR pasaulis, be abejo, startuoja nuo labai kokybiško *intro* ir nepriekaištingo garso. Todėl jei ką nors pažįstame iš eisenos, tai RR – iš įžangos. Tuo labiau, kad iš jos tapo aišku, kodėl kažkada buvę kalnų (*ridge* – kalnagūbris) lenktynininkai virto įsiutusiais (*rage* – įsiutis, pyktis).

AMERIKIETIŠKOS SVAJONĖS ĮGYVENDINIMAS

Pirmasis įspūdis buvo keistokas: žaidimas panašus į TOKIO HIGHWAY BATTLE su CRUIS'n'USA grafika. Tačiau tai buvo tik pirmasis įspūdis.

Beje, priekaištas dėl panašumo su CRUIS'n'USA ne šiaip sau – juk tai vienas gražiausių arkadinių žaidimų ir geriausios lenktynės „Nintendo 64" kompiuteriu! Neteigsime, kad panašumas šimtaprocentinis, tačiau kai kurios žaidimo vietos tokios panašios, kad staiga pajauti kažkokį *deja vu*...

Paslaptis labai paprasta: ta pati kelio tekstūra, daugybė nusileidimų, pakilimų ir posūkių, be to nepaprasta supančio gamtovaizdžio įvairovė: miškai, parkai, plentai, pliažai, palmės, uolos, kanjonai, kriokliai, miestų statiniai. Visa tai kiek gąsdina. Nevalia kyla klausimas, ar programuotojai nepaaukojo greičio dėl tokios grafikos? Tačiau, pasirodo, ir greitis čia kaip reikiant, ir trasos, ir automobiliai, garsas.

Žodžiu, tai tikra *„amerikietiška svajonė"*, kurios taip ilgai laukė tūkstančiai žaidėjų.

MAŠINOS

Pasikeitė mašinų pasirinkimas: atsirado... parduotuvė – pats tikriausias mašinų salonas, turintis didžiulį asortimentą (nuo mažų mašinėlių iki sportinių monstrų). Tikras smagumėlis. Tuo labiau, kad iš pradžių Jūs esate tikras ubagas ir neįstengiate nusipirkti net pačios pigiausios iš šių gražuolių. Todėl teisingiausia būtų pradinius pinigus investuoti į *uprage*. Keliaukite į *engineer shop* ir ramiai leiskite pinigus: gerinkite mašinos charakteristikas. Beje, šis tobulinimas nėra sąlyginis: praeidama *upgrade* stadijas, mašina iš neišvaizdžios mažalitražinės virsta dideliu sportiniu „daiktu", apkabinėtu lyg kokiais deimantais įvairiausiais patobulinimais. Be to, visada galima pagerinti mašiną, neišleidžiant nė cento – pakanka kai ką pakeisti meniu CUSTOMIZE. Kalbame apie pavarų dėžės AT/MT (su sąlyga, jei mašina turi kelis transmisijos variantus)ir gumos (sankabos reguliatorius) pakeitimą.

Jums nepatinka mašinos spalva (?) arba turite pretenzijų reklamai ant mašinos šonų (?) – tai paprasta: įlyskite į meniu DESIGN. Ten galima ir vardą komandai parinkti, ir spalvas, ir net logotipą. Todėl autoriai ir sumąstė optiją PRINT – tam tikrą grafinį redaktorių: praktiškai bet kuri spalvų gama iš 16, be to, tam tikri instrumentai piešimui. (Žinoma, džoistiku piešti nelabai patogu). Po darbo į savo meno kūrinį galima pažiūrėti izometrinėje projekcijoje. Taip pat galima automobilį sukinėti ir gerai apžiūrėti jį iš visų pusių.

TRASOS

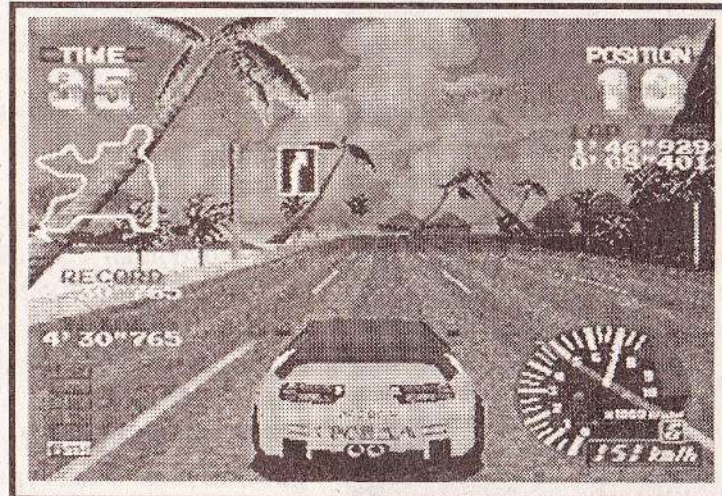
Iš esmės trasų kaip ir nėra. Yra miestas, labai panašus į Monako, Ciurichą ir Tokijo vienu metu; yra vienas didelis kelias, pereinantis į 4 trasas, kurios taip pat išsišakoja. Nurodytos trasos ir atšakos bus prieinamos tik „aukštesnėje kategorijoje", greičio ribas apsprendžia trasų kiekis ir naujų mašinų atsiradimas; kiekvienoje kitoje klasėje auga prizai už pirmąsias vietas ir, atitinkamai, paslaugų kainos, o taip pat varžybose dalyvaujančių mašinų greičio ribos.

Šiaip jau trasos Jus nudžiugins – tiek nuotoliais, tiek įvairove. Tik būtina stebėti kelio ženklus!

GRAFIKA

Trečiojo RR dizainas unikalus. Tokio perėjimo nuo populiaraus pirmojo RR paprastumo iki technologiško trečiojo stilingumo niekas nelaukė (šiuo atžvilgiu RR pralenkia net WIPE OUT, kuris buvo vadinamas stilingo dizaino SPS kompiuteriui pradininku, videointarpų sprendimas, puikiai sudarytas meniu, paprastas interfeisas...).

Pagaliau panaudota *dinamiška šviesa* – efektas, kuris leidžia kristi šešėliams ant daiktų (šiuo atveju ant automobilių). Dizaineriai paįvairino ir padidino spalvų paletę, kas padidino tekstūrų tikroviškumą – ypač dangaus ir uolėto paviršiaus.



Be to, buvo panaudotas gradacinio šešėlio efektas, todėl mašinos iš karto tapo iškilesnės (nors tapo kiek žaislinės). Tik štai langų gal ir nevertėjo šešėliuoti. Mašinos su juodais matiniais langais atrodė kur kas tikroviškiau.

O šiaip jau: ratai sukasi, merginos... Ach, tiesa, merginos! Gražuolės, pamiršusios savo geležines eisenas, plastiškai praplaukia pro Jūsų automobilį.

MUZIKA

Ir vėl *rave*, kur gi be jo! Jis tapo firminiu visos RR šeimynos įgarsinimu, tuo labiau, kad joks kitas muzikinis stilius negalėtų taip tiksliai pabrėžti žaidimo tempo.

Nors pakitimų yra ir čia: muzikinė RR tema aiškiai perėjo tam tikrą atranką, todėl dabar mes girdime labiau profesionalias 90-ųjų klubų kompozicijas. Žinoma, pirmauja *jungle* ir *house*, bet ir profesionalusis *techno* taip pat gerbiamas, ir *hardcore*, ir *trip-hop*, ir *funk*, ir net naujasis *rage*.

TAIGI...

Tai geriausios SPS lenktynės. Valdymo paprastumas, puiki grafika, apgalvotas interfeisas, stilinga, įvairi muzika – štai Jums dar kartą RR3 privalumai.

PATARIMAI ATMINČIAI

Įsigykite vairą – be jo prarasite vos ne 25% viso žaidimo malonumo.

Niekuomet nepereikite į kitą kategoriją, neįsitikinę, kad Jūsų mašina tam jau tinkama.

Aukštesnėse kategorijose sėkmę lemia „manualinė" transmisija, todėl nuo pat pradžių prisitaikykite prie jos.

Blokuokite greitesnius automobilius. Tai darydami naudokite užpakalinio vaizdo veidrodėlį. Jei Jus aplenkė ir nespėjote užkirsti kelio, pasistenkite „prisikabinti" prie mašinos, važiuojančios iš paskos – tai duos Jums reikalingą greitėjimą.

Protingai reguliuokite savo finansinį balansą: geriau nusipirkti kelias mašinas ir jas tobulinti, nei supirkti visą parduotuvę ir važinėti vėžlio greičiu.

Linksma naujiena grįžusiems į žemesnę kategoriją: visi apdovanojimai nusibraukia, tačiau bandymai lieka.

Norint išsaugoti visus pakitimus, visų pirma reikia pabaigti Gran-pri (End GrandPrix).

DIE HARD TRILOGY

TEMA: šaudymas
SUKŪRĖ: FOX INTERACTIVE
IŠLEIDO: PROBE
KOMPIUTERIAI: PC, SEGA SATURN, SPS
AMŽIUS: 17+

Išpradžių buvo trys filmai, tiksliau, vieno filmo trys dalys: KIETAS RIEŠUTĖLIS I, II ir III (DIE HARD, DIE HARDER ir DIE HARD: WITH A VENGEANCE), kuriose nusifilmavo ir pagrindinį vaidmenį atliko aktorius Briusas Vilisas (Bruce Willis). Vėliau „FOX Interactive" ėmė ir sukūrė žaidimą, kurį pavadino DIE HARD TRILOGY.

Ir filmą ir žaidimą sudaro trys dalys. Jei matėte šiuos tris filmus, lengvai nuspėsite apie ką bus viena ar kita žaidimo dalis. Pagrindinis herojus turėtų būti Jums gerai pažįstamas. Tai detektyvas Džonas Makleinas (John McClane), kuriam teks kautis su teroristais.

Taigi, pradėdami žaidimą, Jūs galite rinktis vieną iš trijų dalių.

DIE HARD

Pirmoji žaidimo dalis prasideda daugiaaukščio namo požeminiame garaže. Virš Jūsų yra 19 aukštų, kuriuose knibždėte knibžda ginkluoti teroristai, užgrobę nekaltus žmones. Jūsų užduotis „labai paprasta" – likti gyvam ir išvaduoti įkaitus.

Kiekvienas aukštas yra užminuotas ir, neradus per tam tikrą laiką sprogmenų su laikrodiniu mechanizmu, gali įvykti didelis sprogimas.

Pradėdami žaidimą Jūs teturite tik policininko pistoletą, kurio apkaboje yra tik 15 kulkų, tačiau, jei įvykiai klostysis jums palankia kryptimi, tai gausite įvairių rūšių automatų bei granatų. Ginklus, granatas, apkabas su šoviniais susirinksite iš teroristų, kuriems šiame pasaulyje jau nebėra ką veikti.

Mėgstantys pašaudyti įvertins tai, kad galima pliekti į viską, ką tik matote ekrane, ko pasėkoje sprogsta automobiliai, dūžta stiklai ir t. t., tačiau gali nuvilti tai, kad nušauti teroristai išnyksta.

Herojų matome pusiau iš viršaus pusiau iš šono. Kamera pasisuka Jums palankia kryptimi (panašiai kaip TOMB RAIDER ar RESIDENT EVIL). Tai leidžia pamatyti visus praėjimus, naudingus daiktus bei išvengti netikėtų priešų antpuolių.

DIE HARDER

Jūs tik įsivaizduokite: žmogus atvyksta į aerouostą sutikti atvykstančios žmonos, o tas susitikimas virsta kova su teroristais, kurie užgrobė tą aerouostą. Ir spėkite, kam gi tai nutiko? Ogi pačiam jau ir taip gerai pažįstamam detektyvui Džonui Makleinui (tai nesiseka žmogui!).

Ši dalis labai panaši į VIRTUA COP žaidimą, sukurtą Saturn'ui.

Džoistiku ar „pele" Jūs

(nukelta į 13 puslapį)

VIDEO ŽAIDIMŲ NAUJIENOS

DONKEYKONG COUNTRY 3
DIXIE KONG's DOUBLE TROUBLE!

TEMA: jump'n'Run;
SUKŪRĖ: NINTENDO Inc;
KOMPIUTERIAI: SNES (SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM), o nuo rugsėjo ir „GAME BOY".
AMŽIUS: 6+.

Čia tai bent...

SNES savininkams tikrai pasisekė, nes tokiu žaidimu, kaip DKCIII (DONKEY KONG COUNTRY III), negali pasigirti nei viena, 16-bitų sistema.

Šio žaidimo grafika viršija galimybes, ji tikrai peržengė 16-bitų ribą. Gyvūnų figurėlės sukurtos labai detaliai ir kruopščiai. Gamtovaizdžiai puikūs. Tai vienintelis tokio aukšto lygio žaidimas, sukurtas 16-bitų kompiuteriui.

DKC III kažkuo primena BUG, sukurtą SATURN'ui, tačiau



pažaidę suprasite, kad tarp tų žaidimų labai ir labai daug skirtumų.

DKC III garsas taip pat geras. Žodžiu, žaidimas, kaip turi būti.

Jums vėl teks gelbėti Dixie, kuri vėl pakliuvo į bėdą. Kaip tai pasiseks? Viskas priklausys tik nuo jūsų ir jūsų sugebėjimų.

FIFA SOCCER'97

TEMA: sportas;
SUKŪRĖ: EA SRORTS;
KOMPIUTERIS: MEGA DRIVE;
AMŽIUS: 6+.

Tai bene labiausiai nusisekęs žaidimas, sukurtas MEGA DRIVE kompiuteriui. Kam patinka sportiniai žaidimai, o ypač futbola, tikrai įvertins šį neblogą žaidimą.

Tai ko gero pirmasis futbolo simuliatorius, kurio grafika prilygsta 16-bitų standartams. Kitas reikalas yra garsas. Jo kokybė kur kas prastesnė.

Jūs rungtyniausite 96-97 metų sezone. Kiekvieno žaidėjo statistika sudaryta pagal naujausius duomenis. Be to, jūs galėsite patikusį žaidimo momentą rungtynių eigoje pakartoti suletintai.

Nors MEGA DRIVE tikrai nestinga sportinių žaidimų, tačiau šis, aš manau, suras savo gerbėjų, kurių turėtų įvertinti „EA Sports" kūrėjų pastangas.

SHOOT OUT '97

GAMINTOJAS: SONY;
TEMA: sportinis simuliatorius (krepšinis).



(Pagal žurnalą "Strana igr")

Kai kurie mano, kad sportinių žaidimų privalumas yra ne grafika, o veiksmas.

Iš dalies tai tiesa. tačiau nereikia pamiršti, kiek žaidimų krepšinio tema yra sukurtas PlayStation. Taigi krepšinio gerbėjai turi iš ko rinktis. Garsi firma Electronic Arts nesitikėjo, kad kitos kompanijos sugebės sukurti krepšinio tema geresnį žaidimą. Tačiau taip atsitiko. Japonų firma Konami sukūrė žaidimų seriją IN THE ZONE 1 ir IN THE ZONE 2, o firmos Sony sporto skyriaus (kur šiuo metu dirba daug garsių programuotojų) sukurtas žaidimas NBA SHOOT OUT (Pal versijoje TOTAL NBA) visiškai užgožė Electronic Arts triūsą. Šio žaidimo sėkmę apspręndė puikiai pramąstyta žaidėjų animacija ir labai tikroviškas kompiuterinių krepšininkų elgesys. Krepšinio gerbėjai ir dabar šį žaidimą laiko vienu geriausiu.

Begalinės sėkmės įkvėpti Sony programuotojai nusprendė savo žaidimą patobulinti, atsižvelgiant į 96/97 metų sezoną. Nauja padavimų sistema leis atlikti gražiausius greitus prasiveržimus, o puiki animacija suteiks progos pamatyti iki smulkiausių detalių visus žaidėjų veiksmus. kai kurių techninių elementų įvedimas, „pamiršti" pirmoje versijoje, sukels visiško šiuolaikinio krepšinio judesių valdymo įspūdį. Jei labai pasiseks, galima net pramušti priešininko skydą. Dažniausiai tai kelia pasididžiavimą. Čempionate dalyvauja 29 NBA komandos jau naujais sąstatais. Atsižvelgiant net į kai kurių komandų naujas spalvas. Beje, visi žaidėjai (o jų daugiau kaip 300) visai taip pat kaip tikrose žaidynėse. Jau



nekalbant apie tai, kad daugelį žaidėjų galėsite pažinti ir iš išvaizdos, atsirado galimybe prie krepšininko žymėti pavardę. tai leidžia realiau panaudoti jo sugebėjimus. Be to, galite siūlyti komandai naujas strategijas, kurios leis Jūsų žaidėjui su kamuoliu kur kas tikroviškiau bendrauti su kompiuterio kontroliuojamais žaidėjais.

Norintys galės keistis žaidėjais, pirkti juos ar parduoti. galima net sukurti patį save arba savo draugus ir žaisti su jais vienoje komandoje su kitais NBA milžinais.

7 dinamiškai judančios kameros atkuria aikštelės vyvkius, o trys sunkumo lygiai privers gerai pasipraktikuoti, kol įvaldysite viso žaidimo techniką.

Konkursas Nr.2



Iš kur ši nuotrauka. Kokia kompanija sukūrė šį žaidimą ????



DIE HARD TRILOGY

(atkelta iš 12 puslapio)

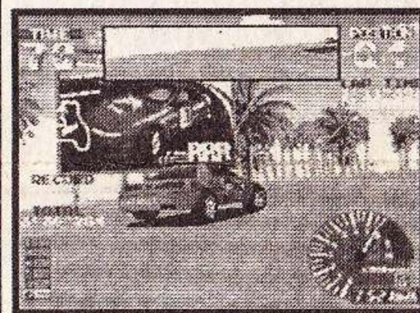
turite valdyti ekrane esantį taikinį, naikindami teroristus ir palikdami ramybėje niekuo dėtus žmones. Šioje dalyje taip pat galite naikinti viską kas tik papuola po ranka. Žaidimo eigoje rasite įvairiausių automatų, granatų, raketų ir kitų ginklų, kurie tikrai užtikrinu, neliks nepanaudoti. Jei norite, kad ši dalis prasidėtų linksmiau, pradžioje pašaudykite į atskrendantį malūnsparnį. Nušovę jį, gausite *BERETTĄ*.

Šioje dalyje ypač geri yra garso efektai ir muzika. Nuolat girdėsite linksmus Briuso Viliso komentarus, kurie neleis užmigti net tiems, kurie jau parą nesitraukia nuo šio žaidimo.

DIE HARD: WITH a VENGEANCE

Ši dalis, tai lyg lenktynių ir antrosios DHT dalies mišinys. Jums reikės per tam tikrą laiką automobiliu nuvykti į tam tikrą vietą Niujorke. Priešingu atveju įvyks galingas bombos sprogimas, o Jūs... jūs ekrane išvysite jau ne kartą matytą, ir taip gerai pažįstamą užrašą GAME OVER.

Taigi, Jūs turite automobilį ir truputi laiko „pasibastyti " po Niujorką. Galite važiuoti kur



norite, kokia tik norite gatve, šaligatviais ir taip toliau. Žodžiu, svarbu nuvykti į tą vietą, o kaip Jūs tai padarysite tai jau Jūsų problemos.

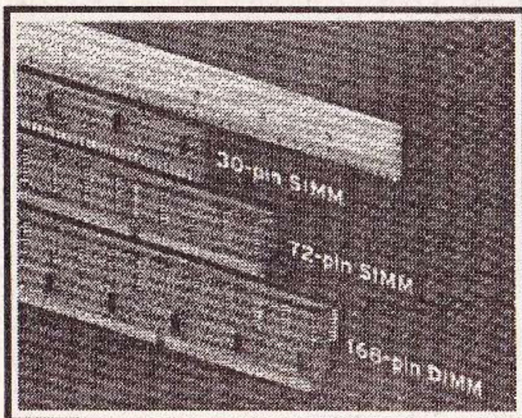
Pakeliui galite rinkti naudingus daiktus: papildomą laiką, pagreitinimą ir kt. Vaizdą galima keisti savo nuožiūra: yra vienas vaizdas iš kabinos ir du iš lauko, kas leis grožėtis detaliu Niujorko modeliu, kurio gatvėmis jums ir teks klaidžioti, norint patekti į nurodytą vietą.

Ši dalis, mano manymu pranašesnė už kitas vien dėl to, kad nėra apribotos galimybės laisvai judėti bet kokia kryptimi. Tokio „pasivažinėjimo" metu kartais po ratais pakliūna nieko pikto nenorintys žmonės, kurių ištiškusį kraują nuo priekinio stiklo tyliai nuvalo valytuvai.

Čia tikrai daug kraujo, griaučių, lavonų... Tačiau žaidimas nėra toks siaubingas, kaip gali atrodyti iš pirmo žvilgsnio. DHT kūrė žmonės, turintys humoro jausmą, todėl čia daug kur pateikiama ne rimtai, o su humoru. Nors pagal instrukcijas šį žaidimą galima žaisti tik nuo 17 metų. MIELI TĖVELIAI NEPIRKITE VAIKAMS TOKIŲ BAISIŲ ŽAIDIMŲ! Jie juos patys nusipirks...

Jei kam įdomu, tai „FOX Interactive" dar sukūrė ALLIEN TRYLOGY, INDEPENDENCE DAY. Artimiausiu metu turėtų pasirodyti : X-FILES bei ALLIEN Vs PREDATOR, skirti PC.

Kaip teisingai pasirinkti atmintį



Jeigu jūs domitės kompiuteriu, tikriausiai jame esančios operatyviosios atminties (RAM) yra jau per mažai. Gerai būtų ją praplėtus? Padidinus kompiuterio operatyviąją atmintį nuo 8MB iki 16MB, Windows 95 produktyvumas padidėja iki 29%. Ir vertėtų praplėsti kompiuterio atmintį iki 32 MB, jeigu dirbdami naudojatės keliomis programomis iš karto (pavyzdžiui teksto redaktoriumi, elektronine lentele ir Interneto paieškos programa). O ką bekalbėti apie žaidimus, kurie yra ypač reiklūs atminčiai. Ruošiantis plėsti kompiuterio atmintį, sunkiausia pasirinkti reikiamo tipo, greičio ir dydžio atmintį. Blogai pasirinkta atmintis paprasčiausiai neveiks. Deja, užrašai ant pačių atminties plokštelių ar mikroschemų būna aiškūs nedaugeliui, o ir pasižiūrėję į kompiuterio vidų, informacijos nedaug rasite. Daugiausiai informacijos apie jūsų kompiuteriui tinkančią atmintį rasite kompiuterio pagrindinės plokštės aprašyme, kurią turėjote gauti pirkdami kompiuterį. Ir jei jums iškils kokių nors klausimų, geriau, vis dėlto, paskambinkite į kompiuterius aptarnaujančią firmą ir pasitarti su specialistu.

Svarbiausi dalykai, kuriuos turite sužinoti apie atmintį:

Atminties tipas

Atmintis gali būti kelių skirtingų tipų. Jei jūsų kompiuteris yra su 486 ar senesniu Pentium tipo procesoriumi, tai jūs greičiausiai naudojate Fast Page Mode RAM. Naujasniuose kompiuteriuose atmintis buvo pakeista tobulesne Extended Data Out RAM (EDO RAM), kuri veikia 10-15 procentų greičiau, nei ankstesnioji FPM RAM. Pačiuose naujausiuose kompiuteriuose EDO RAM jau pakeičia sinchroninė dinaminė RAM (Synchronous Dynamic RAM - SDRAM). Ši naujausio tipo atmintis yra dar našesnė dėl ypatingo darbo suderinamumo su p[rocesoriumi ir kitais sisteminiais elementais. Renkantis atmintį jums tur būt tiks tik vienas kuris nors tipas, ir normaliai, šių atminties tipų maišyti nereiktų.

Atminties lizdai

Atminties mikroschemos yra montuojamos ant mažos plokštelės, vadinamos SIMM (single in-line memory module) arba naujesniuose kompiuteriuose DIMM (dual in-line memory module) moduliu. Kiekviena atminties modulio rūšis turi tam tikrą skaičių kontaktų, kurie išrikiuoti ant apatinės plokštelės kraštinės. Šiais kontaktais plokštelė jungiama į lizdą, esantį pagrindinėje plokštelėje. SIMM moduliai būna 30 arba 72 kontaktų, o DIMM moduliai 168 kontaktų.

Greitis

Atminties mikroschemos yra suprojektuotos dirbti tam tikru maksimaliu greičiu. Paprastai šis greitis yra 60,70 arba 80 nanosekundžių (žymima ns; tai bilijoninės sekundės dalys). Dedant greitesnę atmintį į motininę plokštę, suprojektuotą lėtesnei atminčiai, kompiuteris veiks, tačiau atmintis veiks lėčiau, ir jūs nieko neišlošite. Ir niekada nedėkite lėtesnės atminties į greitesnei atminčiai pritaikytą motininę plokštę.

Lygiškumo kontrolė

Atminties moduliai būna arba su lygiškumo kontrole, arba be jos. Atminties modulyje su lygiškumo kontrole būna papildoma mikroschema (dažniausiai devinta). Jos pagrindinė funkcija- klaidų taisymas. Kai kurios motininės plokštės dirba su šių abiejų tipų atmintimi, tačiau nei viena nedirbs su abiem tipais iš karto. Negali būti kartu dedami atminties moduliai su lygiškumo kontrole ir be jos. O paskutiniu metu daugiau naudojama modulių be lygiškumo kontrolės, nes tokia atmintis yra pigesnė, o tobula gamybos technologija sumažina galimybę, kad atmintis bus bloga ar veiks su klaidomis, iki minimumo.

Dydis

Praplečiant atmintį svarbu ir modulio talpa ir jo padėtis. SIMM lizdai motininėje plokštėje paprastai būna sugrupuoti bankais (grupėmis), po du lizdelius kiekviename iš jų (Bank0, Bank1). Abu bet kurio banko lizdeliai būtinai turi būti užpildyti vienodo talpumo ir tipo SIMM moduliais.Pavyzdžiui jeigu jūsų kompiuteryje yra 8MB atminties, t.y. Banke 0 yra du atminties moduliai, tai kiekvieno iš jų talpumas yra po 4MB. Jei jūs norėtumėte praplėsti atmintį iki 16MB, tai į antrąjį tuščiąjį Banką 1 jums reiktų įstatyti dar du 4MB SIMM modulius. Vienas 8MB SIMM modulis šiuo atveju netiks. Jei norėtumėte atmintį padidinti iki 24MB tai į tuščiąjį banką (Bank1) reiktų įstatyti du modulius po 8MB. Daugelis motininių plokščių leis jums naudoti skirtingo talpumo atminties modulius, skirtinguose bankuose, tačiau kai kurios gali leisti naudoti tik vienodo talpumo ir tipo SIMM modulius. Informaciją apie tai rasite motininės plokštės aprašyme. O ar turite laisvų lizdelių atminties moduliams, pažiūrėkite atsidarę kompiuterio korpusą arba pabandykite tai išsiaiškinti pagal tą patį aprašymą.

Paprasčiausias ryšys per kompiuterį.

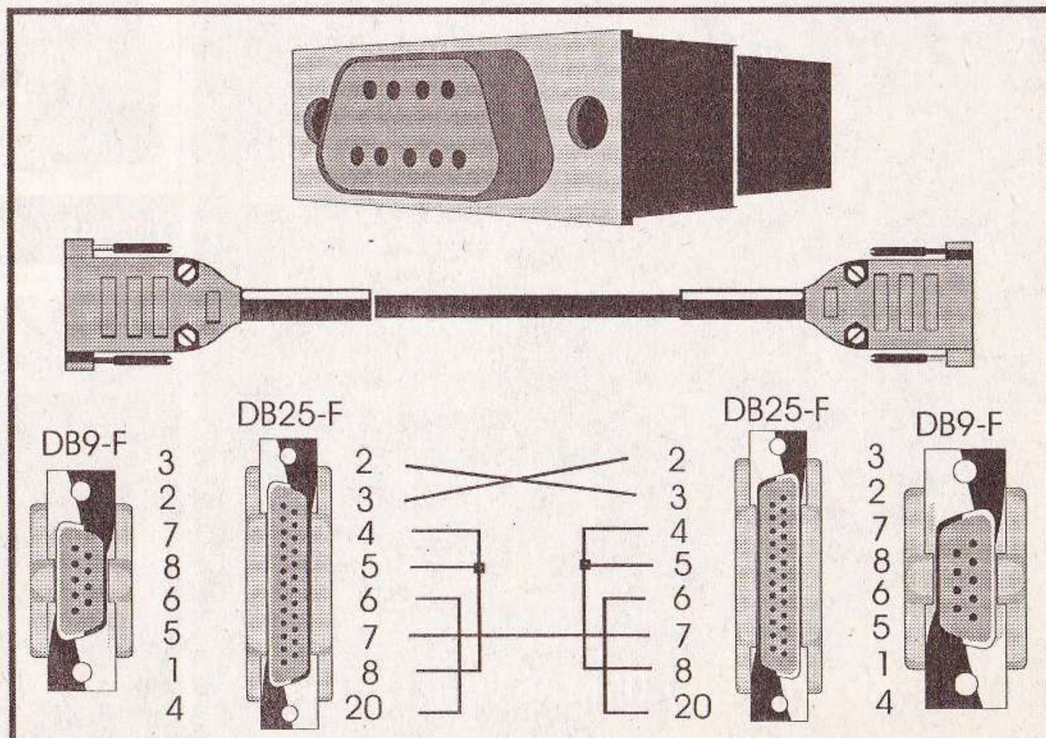
Jūs norite persikopijuoti failus iš draugo kompiuterio į savo? Jei failų yra nedaug, tai galite tai padaryti naudodami disketes. Bet ką daryti jei failų yra daug, o darbą norisi atlikti kuo greičiau. Puiku, jums tereikia tik kabelio ir keleto MS-DOS komandų ar Nortono Komanderio.

Pats paprasčiausias būdas persiųsti failus - tai per nuoseklų prievadą (serial port), kurį rasite kiekviename kompiuteryje. Per nuoseklų prievadą prie kompiuterio gali būti jungiami ir spausdintuvai, modemai ar grafiniai braižytuvai (ploteriai). Sujungus du kompiuterius kabeliu, reikia priversti juos abu manyti, kad jie tarpusavy sujungti per modemus. Tam naudojamas paprastas įrenginukas - null-modemas. Kabelio, jungiančio du kompiuterius, keli laidai sujungiami tarpusavy, ir kai kompiuteris "užklausia" kito kompiuterio, ar tas pasiruošęs darbui, atsakymą gauna pats iš savęs. Antrasis kompiuteris, taip pat apgaudamas save, yra pasiruošęs duomenis priimti, Tada laidais ir persiunčiama informacija. Null-modeminį kabelį galima nusipirkti, tačiau galima jį pasidaryti ir pačiam. Pardavime šis kabelis gali vadintis Null-modemu, kabeliu RS-232 MDM ar kaip nors panašiai. Perkant, ar gaminantis pačiam, reikia pasirinkti tinkamas nuosekliam prievadui jungtis. Tai gali būti 25 arba 9 kontaktų DB tipo jungtys su lizdukais. Ar rinksitės 25 ar 9 kontaktų jungtis, priklausys nuo to, kokios nuoseklaus prievado jungtys yra jūsų kompiuteryje (aišku jos bus su kištukais). O galite kabelio jungtis daryti dvigubas - ir 25 ir 9 kontaktų- tada galėsite dažniau juo pasinaudoti. Pirktiniai kabeliai gričiausiai bus neilgesni nei 10 metrų, o gaminant patiems galima jį pasidaryti ilgesnį (nors pagal nuoseklaus prievado specifikaciją kabelio ilgis gali būti ne didesnis kaip 15 metrų, o jei kabelis ilgesnis reikia naudoti specialų mažo talpumo kabelį). Kaip susilituoti kabelį patiems žiūrėkite į paveikslėlį.

Jei neturite po ranka jokių papildomų programų, tai ryšiui galite pasinaudoti MS-DOS operacinės sistemos komandomis. Tarkim norite persiųsti laidu failą, vardu **laiskas.txt**.

Pirmiausiai ryšiui turi būti nustatomi nuoseklaus prievado parametrai. Tam įvykdykite tokią komandą: **MODE COM1: 9600,N,8,1.** Tai reiškia, kad nustatote nuoseklų prievadą COM1 (jei naudojate kitą prievadą, tai šioje vietoje turi būti COM2) veikti 9600 bitų per sekundę greičiu, be lygiškumo kontrolės, 8 bitų formatu su vienu STOP bitu, pagal kurį sistema atsirenka tarpus. Taip pat reikia nustatyti prievado parametrus ir kitame kompiuteryje. Jei neteisingai surinksite komandinę eilutę, operacinė sistema duos klaidos pranešimą. Tada priimančiame kompiuteryje surinkite komandą **COPY COM1: LAISKAS.TXT**, po kurios kompiuteris pereis į informacijos laukimo režimą. Kitame kompiuteryje belieka vykdyti failų kopijavimą **COPY LAISKAS.TXT COM1:**. Taip galėsite perkopijuoti visu reikiamus failus.

Dar lengviau ryšiu naudotis Nortono Komanderiu. Viename kuriame nors lange per viršutinįjį komandų meniu (F9) išsirinkite komandą LINK. Parametrų lange pasirinkite tuos pačius parametrus kaip ir ankstesniame pavyzdyje -perdavimo greitį, be lygiškumo kontrolės, 8 bitų formatą ir vieną STOP bitą. Tada priimančiame kompiuteryje pasirinkite parametrą SLAVE, po kurio šis pereis į laukimo režimą, o perduodančiame kompiuteryje pasirinkite parametrą MASTER. Perduodančiame kompiuteryje Nortono Komanderio languose vienoje pusėje galėsite išsirinkti visus priimančio kompiuterio diskus, o kitame lange - savo. Tai nėra sunku, tad linkime sėkmingo darbo.



Puslapį parengė A. Bulovas, G. Pipinė.

Magic the: Gathering



Atrodytų, bet kokiai originalaus stalo kortų žaidimo MAGIC THE: GATHERING kompiuterizacijai (atlikta firmos „Wizards Of The Coast") jau iš anksto nulemta sėkmė. Kas gi čia tokio sudėtingo: nuskanuoji visus žemėlapius, užprogramuoji taisykles – ir pirmyn, į sėkmės akštumas. Tačiau vis dėlto komandos, kurios ėmėsi šio darbo, neapsiribojo banaliu kopijavimu. Kompanijos „Acclaim" darbuotojai pavertė žaidimą rūsčiu žmogiškų galimybių išbandymu. Tačiau tenka pripažinti, kad žmonija nepateisino kūrėjų iš „Acclaim" lūkesčių – kol kas žaidimas nėra labai populiarus.

Tačiau dabar mes kalbame apie kitą MGIC THE: GATHERING versiją. Šį kartą tai kompanijos „MicroProse" kūrinys. Tikimės, tai nebus kažkas pernelyg dinamiško.

ISTORIJA APIE TAI, KAIP ARZAKONAS APGAVO PENKIS MAGUS

Šandalaras – tai žodis, kuris jau žinomas kiekvienam. Pasaulis, kuriame magišką energiją skleidžia pats oras. Čia net vaikai gali daryti stebuklus. Šis pasaulis – burtininkų rojus. Čia susirinko visi Galingieji magai, mokantys keliauti skirtingais išmatavimais, ir kilęs karas pavertė žydintį pasaulį pragaru. Tuo metu atsirado jėgų, kurios sustabdė beprotybės ir griovimo srautą ir atskyrė Šandalarą nuo kaimyninių teritorijų neperžengiamomis sienomis. Buvo sukurtos penkios magiškos gildijos, kur adeptai mokosi tik savo spalvos magijos, kad negalėtų gauti į savo rankas didesnės valdžios, nei reikia pasaulio ramybei išsaugoti.

Daug amžių Šandalaras ilsėjosi nuo prievartos ir žiaurumo, kol vieną kartą gudriam Arzakonui pasisekė prasiskverbti pro aukštas Pasaulio sienas. Jo dvasia, nematoma ir bekūnė, šnibždėjo pataikūniškus žodžius visų penkių gildijų patriarchams. Kiekvienam buvo parinktas savo raktelis. Jis papasakojo apie Valdžios užkeikimo paslaptį. Magas, ištaręs šį užkeikimą, tampa vienintėliu Šandalaro valdovu. Teliko surinkti pakankamai magiškosios energijos šiam galingam užkeikimui sukurti. Valdžios troškimas apakino protinguosius valdovus. Pamiršę viską, jie išsiuntė savo tarnus po visą pasaulį, įsakę jiems kuo greičiau ir bet kokia kaina surinkti maną. Taip Šandalaras vėl pažino karo siaubą.

Tuo metu tolimoje girios trobelėje šalto prakaito išpilta pabudo sena burtininkė. Ji sapnavo košmarus: valdžios užkeikimas visiškai nesuteikia valdžios jį ištarusiam.

Vietoj to grius tvirtosios sienos, ir klastingasis Arzakonas su visa savo juodąja kariauna įsiverš į Šandalarą. Ir tamsa čia įsiviešpataus VISIEMS LAIKAMS.

KAS KALTAS? IR KĄ DARYTI?

Kas kaltas, ko gero, ir taip aišku. Tačiau ką gi daryti? Kaip tai ką? – Žinoma, gelbėti pasaulį. Juk tai daryti teko ne kartą.

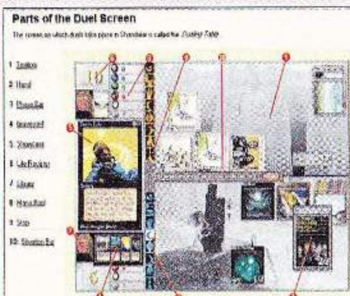
Tačiau šiandien, brangieji



Aš pasižiūrėjau į laikrodį. Pusė šešių ryto. Paskutinį kartą tariau sau: dar vienas mūšis – ir į lovą. Virš miesto jau švito, tušti troleibusai braukė ūsais laidus. Kažkur toli, už milijonų kilometrų ir tūkstančių metų nuo čia, svetimo mums tikėjimo žynė metė man iššūkį. Aš jį priėmiau.

Tai didžiulės visų pasaulių kariuomenės susirinko apginti savo valdovų. Žemė po jų kojomis be perstojo keitė formą – pelkės virto lygumomis, ugnikalnių vietose užaugo miškai. Į mūsų kūnus skverbėsi Jėgos srovės, net galingas uolas galinčios susukti į mazgus. Ir šioje pragariškoje sumaištyje tik dvi figūros stovėjo nejudėdamos, akis į akį. Staiga viena dingo uragano sukury. Vėjo, kurį siunčiau aš. Aš išėjau nugalėtojas, tačiau kiek man kainavo ši pergalė!..

Toliau mano kelias ėjo į pietus. Sklido gandai, kad ten esančią tvirtovę Kraag Chazad užgrobė Lič-Lordo juodieji tarnai. Virš Šandalaro tirštėjo tamsa. Laikrodis sustojo pusę septynių. Žemės planetoje 1997 metais nuo Kristaus gimimo firma „MicroProse" išleido žaidimą MAGIC THE: GATHERING.



gelbėtojai, gaunate tikrai nelengvą užduotį. Juk esate tik kuklus magiškų reikalų mokinys, kuriam senoji burtininkė patikėjo baisiąją Arzakono paslaptį.

Patriarchams reikalingos manos ištekliai yra neutraliųjų Šandalaros magų pilyse. Užtenka vienos magiškos gildijos nariams užgrobti kelias pilis – ir vienas iš burtininkų surinks pakankamai energijos apokaliptiniam užkeikimui sukurti! Tai reiškia, kad mes bet kuria kaina turime apsaugoti pilis. Tačiau galutinai panaikinti Arzakono užpuolimo grėsmę galima tik visiškai nugalėjus visas penkias gildijas. O kol kas mūsų herojus, vienos gildijos mokinys (kurios – rinkitės patys), mokantis vos keliasdešimt abejotinos jėgos užkeikimų, turintis maisto kelioms dienoms ir vietoj pinigų skylę kišenėse, stovi vieno Šandalaro kelio kryžkelėje ir krapšto pakaušį, mąstydamas, nuo ko gi pradėti.

ŠANDALARAS IR JO GYVENTOJAI

Šandalaras, ir šiaip niekuomet nebuvęs svetingas, šiandien tapo tiesiog pavojingas. Visi sąžiningi žmonės išsislapstė po kaimus ir pilis, bijodami susitikti su penkių Patriarchų tarnais, kurie naršo po šalį, ieškodami manos.

Todėl keliaudami nesitikėkite sutikti draugų – geriausiu atveju sutiktieji Jus apiplėš... Blogiausiu – turėsite su jais kautis. Laimei, susitikimų su nepageidaujamais keliautojais galima išvengti (tikrąja šia žodžio prasme) – tiesiog teks truputį nuo jų pabėgioti. Beje, tai vienintėlis žaidimo momentas, kai žaidėjui reikės miklių rankų, o ne proto. Įsidėmėkite, kad bėgioti geriau keliais ir jokiais būdais ne vandeniu – jei pasivys, geruoju Jums nesibaigs.

KAIMAI

Šalyje, kuria mums teks keliauti, slypi daugybė nuotykių ir pavojų. Vienintėlė vieta, kur galima jaustis saugiai, yra kaimai, labai tankiai išmėtyti po visą teritoriją. Jie paslėps Jus nuo



pernelyg įkyrių persekiotojų. Čia galima papildyti atsargas, nusipirkti naujų magiškų užkeikimų, o svarbiausia – gauti kokią nors vietinių seniūnų užduotį. Įvykdyti užduotį gali pasirodyti labai sunku, bet ir atpildas už tai bus atitinkamas – reti užkeikimai, magiški akmenys, pinigai, o kartais ir patarimas, vertesnis už bet kokius pinigus.

Seniai išnykusių burtininkų valdas galima aptikti visur: girių tankmėse, saulės išdegintose dykumose, dvokiančiose pelkėse. Beje, ten galima atrasti ir paslaptingų požemių arba laukinių žvėrių guolių. Tokiose vietose mūsų neišvengiamai laukia staigmenos: malonios, pavyzdžiui, skrynia su lobiais, arba nemalonios, pavyzdžiui, plėšikų gauja arba įtūžęs lokys. Panašių kampelių aplankymas gali tapti pavojingu sumanymu, bet kas nerizikuoja, tas... Ar ne taip?

PILYS

Nepaisant to, kad kaimuose gaunate pagalbos ir paramos, tikrosios jėgos galite pasisemti tik neprieinamose pilyse, Šandalaros magų, kurie neprisijungė prie penkių gildijų ir dabar su nerimu stebi padėtį, valdose. Požeminėse pilių bibliotekose saugoma nemažai rečiausių užkeikimų, su kuriais jų šeimininkai išsiskirtų už tam tikras nedideles paslaugas. Be to, vykdydami šias užduotis pelnote jų palankumą ir paramą, o tai reiškia – gaunate jų energijos. Kuo daugiau nepriklausomų magų Jus palaiko, tuo stipresni esate. Kai kuriose pilyse, be kortų, galima gauti ir artefaktų (world magic). Šie ganėtinai brangūs žaisliukai labai palengvins Jūsų būtį. Pavyzdžiui, Conjurer's Will leis redaguoti kaladę bet kuriuo metu, o Leap of Fate teleportuoja į nurodytą žemėlapyje vietą.

Be šių pilių, į Šandalaros padanges stiebiasi ir penkios didžiulės Pilys, Penkių valdos. Vargas tam, kas nutars be kvietimo peržengti jų slenkstį! Pilys puikiai apsaugotos, tačiau jei kartais sargybiniai nesusidorotų su savo užduotimi, Jūsų paslaugoms pats šeimininkas – pamėginkite nugalėti jį sąžiningoje kovoje. Tačiau nors jie ir atrodo nenugalimi, būkite tikri: anksčiau ar vėliau būtinai pasibelsite į jų plienu kaustytus vartus. Ir sutiks jie nebe jauną burtininką nemokšą, o mirtinai pavojingą priešininką. Kas gi viską taip pakeis? Žinoma, kortos – Jūsų magiški užkeikimai.

PARODYK MAN SAVO KALADĘ, IR AŠ PASAKYSIU, KAS TU

Kortos – Magic the: Gathering pagrindas. Kortos – tai Jūsų jėga ir galybė. Šandalaroje niekas ir cento neduos už Jūsų gyvybę, jei neturėsite gerai parinktos magiškos kaladės. Taip kad, žaidžiant Magic the: Gathering Jūs nuolatos ieškote tos „pražūtingos" kortų kombinacijos, kuri leis lengvai nugalėti visus penkis magus.

Kur gauti kortas? Žiūrint, kokias. Paprastai kortas galima nusipirkti kaimuose, tačiau retų egzempliorių ten nerasite. Kartais vertingą kortą galima rasti tiesiog ant kelio, apleistose kapinėse, urvuose ir t. t. Tačiau tikėtis šitaip susirinkti visą kolekciją, – vadinasi, aklai pasikliauti likimu. O likimas... Tikrai vertingos kortos saugomos magų pilyse, reikia tik surasti būdą jas pasiimti. Kai kurie burtininkai kortas pagal Jūsų pasirinkimą dovanoja kaip atpildą už įvykdytas užduotis, kiti nieko prieš jas parduoti arba iškeisti, tačiau saugokitės, magai – labai godi liaudis, taigi kaina gali būti labai didelė!

Kitas patikimas būdas gauti kortą – surasti įėjimą į vieną iš požemių, kurių be galo daug išrausta Šandalaro žemėse. Kartais ten galima aptikti vertingiausių užkeikimų. Tiesa, šis



variantas turi dvi dideles ydas. Pirma, kaip sužinoti, kur yra Jums reikalingi požemiai? Nepanašu, kad šalies gyventojai būtų dideli altruistai. Antra, net su žemėlapiu patekti prie reikiamo tikslo ne taip lengva – brangenybes, kaip žinome, saugo drakonai, ir šis žaidimas ne išimtis.

DVIKOVA

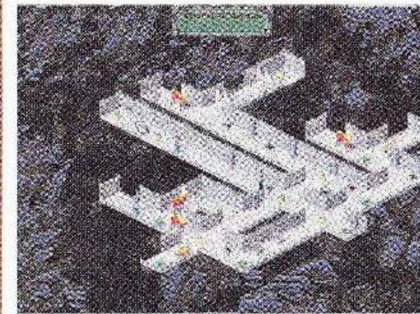
Viskas, apie ką anksčiau kalbėjome, iš tikrųjų yra tik pasiruošimas. Žaidimo šerdis, žinoma, yra dvikova. Ir jei Acclaim versijoje buvo pamėginta atitolti nuo taisyklių, supaprastinti žaidimą, tai dabar prieš mus tikrasis Magic the: Gathering. Gal apie dvikovas derėjo kalbėti jau nuo pat pradžių, tačiau kaip nepapasakosi apie tūkstančius įvairiausių smulkmenų, kurios sudaro žaidimą, žmonėms, kurie niekuomet nematė Magic the: Gathering? Magic the: Gathering būtinai reikia išmėginti pačiam. Po to



Jūs arba atsiduriate tame žaidime ir pradedate žaisti, arba liekate už jo durų ir pradedate kurti įvairiausias nuomones.

Tačiau tai tik lyrika. OMagic the: Gathering žaidėjo gyvenimo proza yra kasdieniška ir monotoniška – dvikovos, dvikovos, dvikovos. Sėkmės juosta *nesėkmių vandenyne. Pergalės, iš* pradžių atsitiktinės, po to labiau apgalvotos. Nustebsite, pastebėję, kad nė viena dvikova nepanaši į kitą, net su tuo pačiu priešininku. Tai Magic the: Gathering, lyg krištolas su begale briaunų, pasisuka į Jus tai viena, tai kita puse. Kartu su žiniomis augs ir Jūsų magiškoji biblioteka.

Beje, mirtis Magic the: Gathering nenumatyta. Čia dvokovoje yra tik nugalėtojas ir pralaimėtojas. Pralaimėtojas praranda savo žemėlapį. Jei laimėsite, pralaimėjęs magas vietoj



to, kad atiduotų savo brangų žemėlapį, dažnai siūlo Jums atskleisti senovinių požemių išsidėstymo paslaptį. Ten galima rasti itin senų žemėlapių. Spręskite patys, kas geriau – varnėnas rankoje ar gervė danguje... Neretai pralaimėjusieji siunčia ant Jūsų kokius nors užkeikimus, nors galima sutikti ir kilnių kovotojų, kurie, nors ir pralaimėję, palaimina Jus ateities kovoms. Anksčiau ar vėliau, Jums teks susikauti ir su pačiu Arzakonu. Nors nereikia atskleisti visų kortų...

(bus daugiau)

Tai įdomu:

Wizards Of The Coast perka TSR

Kompanija TSR, gerai žinoma RPG gerbėjams savo serijomis DUNGEONS AND DRAGONS (pakanka prisiminti EYE OF THE BEHDER, MENZOBERRANZAN ir kt.), greitu laiku bus nupirkta Wizards Of The Coast. Kontrakto smulkmenos kol kas dar nežinomos.

Taigi tenka susirūpinti TSR projektų likimu, kurių licencijos jau parduotos kitoms firmoms. Sakysime Interplay kuria DESCENT TO UNDERMOUNTAIN, o Sierra – BIRTHRIGHT. Ir Interplay ir Sierra teigia, kad ruošiamas sandėris niekaisp nepakeis jų darbo eigos. „Aš manau, kad šio sandėrio efektas bus tik teigiamas", – paskelbė Interplay atstovas Brainas Fargo. TSR atstovas, savo ruožtu mano, kad sandėris jiems nepakenks. „Wizards ir toliau nori kurti pelną nešančius produktus. O AD&D kaip tik tokie ir yra."

„Žvaigzdžių karai" Microsoft imperijoje

Microsoft ir Lucas Arts pasirašė susitarimą, pagal kurį Lucas Arts žaidimai patenka į Microsoft serverį, INTERNET'e apjungtos į GAME ZONE. Į šių žaidimų tarpą įeis ir vesternas OUTLAWS ir visos paskutiniosios „Žvaigzdžių karų" variacijos: REBELLION, JEDI KNIGHT ir X-WING vs. TIE FIGHTER. Šis serveris žaidėjams bus nemokamas. Microsoft tikisi pasinaudoti garsiais vardais ir pavadinimais, ir tokiu būdu prisivilioti į savo zoną, kuri jau turi 200000 užregistruotų naudotojų, kuo daugiau žaidėjų.

Savo ruožtu Lucas Arts tikisi padidinti perkamumą, nes ONLINE serveris nors ir nemokamas, tačiau žaidimą vis dėlto nusipirkti reikia. Tokia strategija įrodė savo efektyvumą (pvz., Westwood ir Blizzard draugija). Be to bendradarbiavimas su Microsoft kompanijai Lucas Arts leidžia nesirūpinti savo serverių kūrimu.

Tačiau šis kontraktas nėra išskirtinis, t. y. Lucas Arts paliko sau teisę duoti žaidimus ir kitiems serveriams.

Kas išeis jei TV sukryžminti su PC?

Pagrindiniai PC rinkos veikėjai pradeda daugiau dėmesio skirti kombinuotiems televizijos ir IBM PC projektams. Microsoft, INTEL ir Compaq žada susijungti kelyje į naują skaitmeninę ir kompiuterizuotą TV. Jau vyksta derybos su perdavimo ir kabelinėmis korporacijomis apie naujų standartų sudarymą.

Microsoft jau įsigijo Web TV kompaniją, kuri PC-TV hibridizavimo procese buvo pionierė. Sandėrio suma – 425 mln. dolerių pinigais ir vertybiniais popieriais.



KIBER ZONA ©

Leidėjas: *R. Servos firma "Pusė";*
Redaktorius: *R. Jakštas;*
Maketavo: *I. Jakštienė;*

Skyrelis pradedantiesiems: *A. Bulovas, G. Pipinė;*
Skyrelis apie video kompiuterius ir video žaidimų naujienos: *Gediminas Cibas;*

Spausdino UAB "Panevėžio litografija", Beržų g. 52, Panevėžys. Užs. Nr. 158b.
Laikraštis pradėtas leisti 1997 metų sausio mėn.

MUMS RAŠYKITE:
"KIBER ZONA"
LT-2014, VILNIUS
el. paštas: kiberzona @ is. lt.